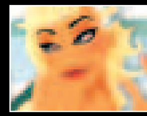


LOGITECH DRIVING FORCE™ PRO
МИНИ-ТЕСТ
СТР. 118



СЕРИАЛ CASTLEVANIA
АРТ-ГАЛЕРЕЯ
СТР. 128



СДЕЛАЙ КОМИКС
НОВЫЙ КОНКУРС
СТР. 69

ISSN 1609-1035 (game)land

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#13(166)
ИЮЛЬ 2004



E3'2004
НОВАЯ ПОРЦИЯ СЮРПРИЗОВ
СТР. 22

ROME: TOTAL WAR
СТР. 44
ОТ СЕГУНА ДО ЦЕЗАРЯ

DUNGEON SIEGE II
СТР. 56
ПРОСТО МЯСОРУБКА

VAN HELSING
СТР. 80
ИГРА ЛУЧШЕ, ЧЕМ ФИЛЬМ!

СТР. 38

MORTAL KOMBAT: DECEPTION
СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА БЕЗ ОБМАНА!

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS
СТР. 16
НОВАЯ ЭРА В ЖАНРЕ СТРАТЕГИЙ

ОБЗОРЫ

POLARIS

МНОГОКАНАЛЬНЫЙ
(095) 7-55555-7
ТЕЛЕФОН КЛИЕНТСКОЙ СЛУЖБЫ



Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT расширит возможности ваших домашних развлечений.

- Смотрите ваше любимое телешоу уже сегодня.
- Создавайте домашнее кино и записывайте к нему музыку.
- Редактируйте цифровые фотографии, а затем покажите их друзьям на компьютере, телевизоре или на web-сайте.

Компьютер POLARIS AgeNT на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT позволит Вам наслаждаться кино, музыкой и фотографиями вместе с друзьями.

- 3-х летнее бесплатное обслуживание, включая год полной гарантии
- бесплатное обслуживание на рабочем месте в Москве (в пределах МКАД)
- 100% предпродажное тестирование
- отличные характеристики для работы дома и в офисе

Компьютер можно заказать с доставкой по телефону: (095) 970-1939 или на интернет-сайте shop.nt.ru

www.polaris.ru | info@polaris.ru

ОБЪЕДИНЕННАЯ РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ POLARIS

• **г. Москва**, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2	(095) 151-5503
• **г. Москва**, м. Шаболовская, ул. Шаболовка, 20	(095) 237-8240
• **г. Москва**, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24	(095) 262-8039
• **г. Москва**, м. Комсомольская, ун-г «Московский», 4 эт., пав. 27	(095) 916-5627
• **г. Москва**, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40	(095) 129-1119
• **г. Москва**, м. Площадь Ильича, ул. С.Радонежского, 29/31	(095) 278-5470
• **г. Москва**, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав.: D24	(095) 784-6385
• **г. Москва**, м. Щукинская, ул. Новощукинская, 7	(095) 935-8727
• **г. Москва**, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 1Б-47	(095) 389-4622
• **г. Москва**, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия	(095) 359-8915
• **г. Москва**, м. Савеловская, Сущевский вал, 3/5	(095) 973-1133
• **г. Москва**, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: Е2-14/15	(095) 730-1549
• **г. Москва**, ул. Малая Дмитровка, 1/7 **НОВЫЙ**	(095) 200-3060
• **г. Москва**, м. Красносельская, ул. Русаковская, 2/1	(095) 264-1333
• **г. Москва**, м. Динамо, ул. 8 Марта, 10, стр. 1	(095) 363-9333
• **г. Москва**, м. Братиславская, ул. Братиславская, 16, стр. 1	(095) 347-9638
• **г. Москва**, м. Дмитровская, ул. Башиловская, 29/27	(095) 797-8064
• **г. Санкт-Петербург**, м. Пр.Просвещения, ТК «Норд», пав. 204	(812) 331-6244
• **г. Санкт-Петербург**, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав. 28	(812) 590-8480
• **г. Н.Новгород**, ул. Пискунова, 30	(8312) 78-0861
• **г. Н.Новгород**, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж	(8312) 16-9787
• **г. Н.Новгород**, ТЦ «Новая Эра», «Цифровая студия POLARIS»	(8312) 16-9788
• **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Буденновский, 11/54	(8632) 62-3978
• **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Буденновский, 80	(8632) 92-4242
• **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Нагибина, 34Л, ТЦ «Поиск»	(8632) 72-5472
• **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Ворошиловский, 12	(8632) 40-5353
• **г. Воронеж**, ул. Кольцовская, 82	(0732) 72-7391
• **г. Воронеж**, пр-т Революции, 44	(0732) 20-5055
• **Магазин** с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru	(095) 970-1939
• Отдел корпоративных решений: ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1	(095) 363-9333

При покупке компьютера обратите внимание установлена ли лицензионная операционная система Microsoft® Windows® XP. Только в этом случае POLARIS может гарантировать надежность работы компьютеров.

ИЮЛЬ #13 (166) 2004

В НОМЕРЕ





ХИТ?!
MORTAL KOMBAT: DECEPTION
ОТПРАВИТ ВАС В НОКАУТ! /38

В РАЗРАБОТКЕ
LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
ВЕЛИЧИЕ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ» /54



ТЕМА НОМЕРА
БЕРЕГИТЕ ЗРЕНИЕ! GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS СОЖЖЕТ СЕТЧАТКУ ВАШИХ ГЛАЗ ЯРЧАЙШИМИ СПЕЦЭФФЕКТАМИ /16



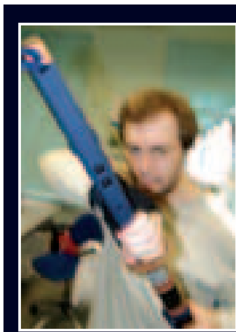


ОБЗОР
THIEF: DEADLY SHADOWS
ТЕМНОЙ-ТЕМНОЙ НОЧЬЮ... /76

ОБЗОР
VAN HELSING ШТУРМУЕТ ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ. УСПЕШНО! /80



СПЕЦ
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO. ЧТО ПРИВЕЗЛИ НА ВЫСТАВКУ НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРОВЫЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА? КУЧУ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТОВ! /22



Доброго, бодрого!

Вот так всегда, не успели закончить работу над текущим номером, а уже следующий долбится в дверь рукоятью бутафорского меча. И это не шутка. Игрострой никогда не давал нам скучать. На этот раз он показал свою истинную сущность в виде... даже не знаю, как это назвать... Джойстик – не джойстик, геймпад – не геймпад. Что-то среднее между детской игрушкой, хай-тек-прибором и классическим игровым мерчандайзом. Мало того, им еще и предлагается играть в новую Onimusha! Сперва мы даже принялись залихватски им махать, гадая, можно ли его задействовать для «Калибура». Но когда разобрались, сразу задумались о диагнозе того, кто это разрабатывал, и, собственно, того, кто будет этим во что-то играть. Подробности в следующем номере.

В этом же хочу предложить вам ознакомиться с другим аксессуаром. С гордостью сообщаю, что мы протестировали один из самых реалистичных на сегодня рулей – Logitech® Driving Force™ Pro. Благо выход GT4 «Prologue» позволил оценить его на все 100%. Результат превзошел все наши ожидания – любители автогонок, не пропустите тест на стр.118.

А теперь немного рекламы. Надеюсь, на Дне Читателя все, кто хотел, побывали. До турнира «СИ» по «Калибуру» еще далеко. Зато с 6 по 11 июля пройдет финал WCG 2004 Russian Preliminary, на котором мы устраиваем импровизированный чемпионат по Halo и Project Gotham Racing 2. На кону два Xbox с играми – ждем вас в центре Москвы на Тишинской площади!

– М.РАЗУМКИН

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



НА ОБЛОЖКЕ: Гхалл-вайкат (253 сантиметра в холке) из Ground Control 2: Operation Exodus.



ДЕМО-ТЕСТ

ОНЛАЙНОВАЯ RPG THE SAGA OF RYZOM ПОДКУПАЕТ СВОИМ ИСТИННО ФРАНЦУЗСКИМ ОБАЯНИЕМ. КРАСИВЫЙ И НЕОБЫЧНЫЙ МИР – ДОСТАТОЧНО ЛИ ЭТОГО ДЛЯ СОЗДАНИЯ ХОРОШЕЙ ИГРЫ? /52

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS
- THIEF: DEADLY SHADOWS



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- РЕТРО-ВЫСТАВКА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ч. 2
- VAN HELSING

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№13 (166) июль 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru — редактор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru — редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru — редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru — лит.редактор/корректор

DVD/CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru — главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Соболев Максим sobolev@gameland.ru — менеджер по работе с игровыми издательствами
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ервáнд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER
Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГИБРИД XBOX NEXT И PC

Совершенно неожиданно стало известно о том, что Microsoft проводит маркетинговое исследование, чтобы выяснить, насколько жизнеспособным окажется устройство, совмещающее в себе функции Xbox Next и PC. Организуются многочисленные фокус-группы, где потенциальных покупателей спрашивают, что бы они хотели получить от Xbox Next PC (рабочее название) и сколько они готовы за него заплатить.
Microsoft подчеркивает, что планов выпуска на рынок такого гибрида пока нет. Сейчас рассматривается лишь один из вариантов развития событий. Но если Xbox Next PC все-таки появится на свет, он будет представлять собой «обычную» консоль Xbox Next, по совместительству являющуюся полнофункциональным персональным компьютером. Подразумевается наличие встроенного жесткого диска, пишущего CD-привода и DVD-проигрывателя. Операционная система – Windows (вероятнее всего, XP). В комплект поставки будет входить не только геймпад, но и клавиатура с мышью. Ориентировочная цена – $599. Xbox Next PC можно будет подключать как к монитору, так и к HD-телевизору. Повторимся: все это лишь предварительная информация.
Представитель Microsoft Джей Аллард (J Allard), отвечающий за разработку программного пакета XNA, заявил, что рынки консольных и PC-игр очень сильно отличаются друг от друга и Microsoft не собирается пытаться объединить их. Аллард также подчеркнул, что производитель понимает: никто не станет использовать встроенный в консоль PC в качестве инструмента для работы. Однако в компьютере можно хранить огромное количество данных: фильмы, музыку, фотографии. Многим пользователям может прийтись по душе идея всегда иметь все это под рукой.
Аналитики пока достаточно прохладно отнеслись к начинанию Microsoft. Все сразу вспомнили о фактически провалившейся PSX, которая также представляла собой весьма нетрадиционный гибрид. Однако даже если Microsoft решит выпустить Xbox Next PC, на рынке также будет представлен и обычный Xbox Next. Поэтому, если идея с выпуском столь необычного устройства окажется неудачной, едва ли это отразится на популярности консоли в целом. Все, чем рискует Microsoft, – это деньги, которые могут оказаться выброшенными на ветер. Но даже в этом случае трудно себе представить, что финансовое положение компании сильно пошатнется. Кроме того, не стоит забывать: когда несколько лет назад Microsoft решила выйти на консольный рынок, никто тоже поначалу не воспринимал эту идею всерьез. А позже выяснилось, что маркетинговая машина этого гиганта может творить настоящие чудеса. ■

КОРОТКО

НЕ ТАК ДАВНО появились слухи о том, что компания Viacom может приобрести Electronic Arts. Президент Viacom, Санмер Редстоун (Sunmer Redstone), опроверг эту информацию, сказав, что его компания не может себе позволить сделать Electronic Arts предложение о поглощении, поскольку сумма такой сделки была бы слишком велика (по оценкам экспертов стоимость Electronic Arts на данный момент составляет около $20 млрд.).

NINTENDO ЗАРЕГИСТРИРОВАЛА две торговые марки: Manebito: Camera и Ningen Copy: Manebito. Судя по некоторым заявлениям представителей компании, а также по внешнему виду логотипов, зарегистрированных вместе с названиями, можно сделать вывод о том, что Nintendo собирается выпустить на рынок аксессуар, аналогичный EyeToy от Sony.

LIONHEAD STUDIOS собирается выпустить Fable – одну из самых ожидаемых игр на Xbox – в сентябре этого года.

NINTENDO ОБНАРОДОВАЛА результаты продаж своих самых громких проектов, выпущенных в 2003 финансовом году:
Pokemon Ruby / Sapphire (GBA) – 12.78 млн. копий
Mario Advance 4 (GBA) – 2.59 млн. копий
Mario Kart Double Dash!! (GC) – 3.58 млн. копий
Mario Party 5 (GC) – 1.64 млн. копий
Legend of Zelda: The Wind Waker (GC) – 3.33 млн. копий

INTERPLAY УХОДИТ СО СЦЕНЫ

Хотя никаких официальных заявлений пока сделано не было, все указывает на то, что Interplay в самое ближайшее время будет признана банкротом. Выяснилось, что помимо неуплаты арендных взносов и задержки выплаты долгов кредиторам, компания в течение нескольких недель не платила своим сотрудникам зарплату. В результате чего власти штата Калифорния (где находится центральный офис Interplay) запретили им работать – по американским законам персонал не может выполнять свои обязанности, если работодатель не выплачивает зарплату и не обеспечивает социальные гарантии. Позже стало известно, что руководство Interplay предложило всем сотрудникам забрать личные вещи из офиса и подать заявление об уходе. Похоже, в самое ближайшее время Interplay придется освободить и офис. ■

MICROSOFT СНОВА ХОЧЕТ ЗАВОЕВАТЬ ЯПОНИЮ

Положение Xbox в Японии было и остается удручающим (если не сказать больше). В неделю продается всего несколько сотен консолей. И вот теперь Microsoft начинает интриговать прессу обещаниями повлиять в течение ближайших 6-9 месяцев о новой долгосрочной стратегии компании на японском рынке. Microsoft понимает, что в обозримом будущем Xbox не станет популярным в этом регионе. Однако компанию не слишком заботит краткосрочная перспектива (благо, финансовые возможности позволяют ей работать на будущее, не беспокоясь о получении сиюминутной прибыли). Что именно собирается делать Microsoft, пока не ясно. Известно лишь, что среди прочих мер продвижения Xbox значится увеличение количества проектов, разрабатываемых принадлежащими компании японскими студиями.
На фоне столь оптимистичных заявлений не совсем адекватно воспринимается известие о том, что онлайновая RPG True Fantasy Live Online, разрабатываемая талантливой японской командой Level 5, отменена. Представители Microsoft в США уверяют, что причиной такого решения стало желание оптимизировать список игр, выходящих в Японии. Конкуренция на рынке многопользовательских RPG сейчас столь велика, что издатель счел нецелесообразным выпускать True Fantasy Live Online. Японские же источники утверждают, что причиной отмены проекта стало его низкое качество. Разработчики понимали: для того, чтобы довести его до ума, им потребуется гораздо больше времени и денег, чем изначально планировалось. Поэтому издатель решил, что игра того просто не стоит. ■





ПРЕЕМНИК GAMECUBE ПОЯВИТСЯ НА E3 2005

Nintendo объявила, что собирается продемонстрировать публике свою следующую домашнюю консоль на выставке E3 в 2005 году, ее кодовое название – Revolution. Если компания решит применить стратегию, подобную той, что она сейчас использует для запуска Nintendo DS, тогда появления новой консоли в японских магазинах можно будет ждать уже зимой 2005 года. В США – весной 2006. В этом случае преемник GameCube будет первой на рынке приставкой нового поколения. Впрочем, не исключено, что Nintendo не станет торопиться, и запуск консоли состоится только в середине 2006 года.

Представители компании в очередной раз подчеркнули, что преемник GameCube будет отличаться от предшественника не только большей производительностью. Nintendo твердо намерена совершить прорыв в индустрии, представив нам консоль, дающую возможность испытать принципиально новые ощущения во время игры. ■

JAGGED ALLIANCE ПРИДЕТ ИЗ РОССИИ

Новость, по меньшей мере, неожиданная, если не сказать шокирующая. О том, что в планах Strategy First стоит третья часть культовой пошаговой тактической стратегии Jagged Alliance, уже было известно, но информация о разработчике повергла нас в состояние прострации. Итак, созданием Jagged Alliance 3, Jagged Alliance 3D и Disciples III будет заниматься... «Мист-Ленд ЮГ», а издателем на территории России и стран Восточной Европы станет компания Game Factory Interactive. Руководство Strategy First полно оптимизма и веры в способности сотрудников «Мист-Ленд ЮГ», мы же, в свою очередь, понадеемся, что качество анонсированных игр будет соответствовать громкому имени знаменитой серии. ■



ПОД ВЛАСТЬЮ ЗАКОНА

С 8 июня по 1 сентября 2004 года пройдет акция, в рамках которой будут проведены сразу несколько конкурсов по пошаговой стратегии с элементами RPG «Власть Закона».

Первый из них предлагает сделать лучший скриншот из игры, иллюстрирующий какую-нибудь смешную или просто интересную ситуацию, а затем придумать к нему оригинальный комментарий. Подробную информацию о конкурсах можно найти на официальном сайте (http://www.mistgames.ru/). ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

ТОМОНОБУ ИТАГАКИ (TOMONOBU ITAGAKI), глава Team Ninja, сказал, что сиквел Ninja Gaiden выйдет после релиза Dead or Alive 4 (которая появится в продаже в 2005 году), но раньше выхода Dead or Alive: Code Cronus (совершенно загадочный проект, релиз которого ожидается в 2006 или даже 2007 году). Это означает, что Ninja Gaiden 2, весьма вероятно, будет одним из первых проектов для Xbox Next. Итагаки также заявил, что концепция игры не претерпит существенных изменений.

ДО КОНЦА МАРТА 2005 года Nintendo намеревается поставить в магазины 3.5 млн. Nintendo DS и около 15 млн. игр для этой консоли (ранее эта цифра составляла 17.6 млн.).

SEGA-SAMMY HOLDINGS НАЧНЕТ РАБОТАТЬ В ОКТЯБРЕ

Как мы писали в прошлом номере журнала, результатом слияния Sega и Sammy станет образование новой компании – Sega-Sammy Holdings, которая начнет функционировать в октябре этого года. Sammy продемонстрировала логотип холдинга, а также обнародовала некоторую информацию, касающуюся его работы. Уставный капитал компании составит $91 млн. Первоначально в Sega-Sammy Holdings будет работать 50 человек (позже эта цифра почти наверняка вырастет). Президентом и председателем совета директоров станет Хадзиме Сатоми (Hajime Satomi), который сейчас возглавляет Sammy и Sega. Нынешний президент Sega Хисао Огути (Hisao Oguchi) займет пост вице-председателя. В совет директоров также войдут еще трое представителей Sammy и два нынешних директора Sega.
Может сложиться впечатление, что в структуре высшего руководства Sega-Sammy Holdings интересы нынешней Sega будут учитываться довольно слабо. Это не совсем так. Компания испытывает финансовые затруднения на протяжении 10 лет. Само собой, основная ответственность за это лежит на топ-менеджерах и членах совета директоров. Поэтому неудивительно, что Сатоми хочет видеть лишь немногих наиболее молодых и талантливых сотрудников Sega в качестве высших руководителей нового холдинга. Кроме того, практика уже сейчас показывает, что те решения, которые Sega принимает по настоянию Sammy, самым благоприятным образом сказываются на ее положении на рынке. ■

WARNER BROS НЕ ПОТЕРПИТ ПЛОХИХ ИГР ПО ФИЛЬМАМ

Глава Warner Bros Interactive Entertainment Джейсон Холл (Jason Hall) заявил, что его компания собирается ввести новую систему лицензирования, которая должна свести к минимуму количество некачественных игр, созданных по мотивам фильмов. Суть ее довольно проста: чем ниже окажется качество проекта, тем больше будет сумма лицензионных отчислений, которые издатель должен выплатить кинокомпании. Вопрос лишь в том, как определить уровень качества? Холл опять-таки решил пойти по наиболее простому пути и воспользоваться для этого услугами сайтов, подобных GameRankings, которые определяют средний балл, выставленный игре, основываясь на анализе десятков рецензий. «Штрафные» санкции будут применяться к издателю, если рейтинг проекта составит менее 70%. В теории звучит заманчиво. Холл совершенно справедливо замечает, что плохие игры по фильмам отрицательно влияют на мнение о самих картинах, а также делают некоторые лицензии значительно менее привлекательными для дальнейшего использования. В пример он приводит Enter the Matrix. Пример, кстати, не самый удачный. Во-первых, далеко не все критики сочли игру провальной. Напротив, многие ей восхищались. Во-вторых, она разошлась тиражом более чем в 4 млн. копий и принесла Atari около $250 млн. (далеко не всякий голливудский блокбастер собирает такую кассу). И здесь встает вопрос: что важнее – качество проекта или его популярность? Может показаться, что ответ очевиден – конечно, качество. Но даже если так, можно ли полностью положиться на рецензии игровой прессы, когда речь идет о миллионах долларов? Не секрет, что обзоры могут быть не совсем объективными, если между издателем и журналом или сайтом сложились давние дружеские или партнерские отношения. Бывают и откровенно заказные статьи. Кроме того, в случае небольших сайтов и журналов (а их мнение зачастую наравне с прочими учитывается тем же GameRankings при расчете среднего балла) возникает вопрос о компетентности рецензентов.
Инициатива Warner Bros, безусловно, хороша. Все мы давно устали от убогих игр, созданных по дорогим лицензиям. Но стратегия борьбы с ними, предложенная киногигантом, пока представляется, как минимум, спорной. ■



Плохая игра по кинолицензии.



Хорошая игра по кинолицензии.

КОРОТКО

ПО ОЦЕНКЕ ЖУРНАЛА Forbes Хироси Ямаути (Hiroshi Yamauchi), бывший президент Nintendo до сих пор является одним из самых богатых людей в Японии. Его личное состояние достигает $1.46 млрд., что ставит его на 17 место среди японских богачей. В общемировом рейтинге он занимает 377 строчку.

ПО НЕПОДТВЕРЖДЕННОЙ пока информации, Nintendo DS и PSP поступят в продажу в Европе одновременно – 18 марта 2005 года. Впрочем, едва ли это как-то скажется на уровне продаж обеих систем, поскольку они ориентированы на совершенно разную возрастную аудиторию.

КОМПАНИЯ JOWOOD анонсировала Spellforce: The Breath of Winter, первый expansion pack к RPG-стратегии Spellforce: The Order of Dawn. В расширении нас ждет внушительных размеров одиночная кампания, режим «free play», полторы сотни предметов и с десяток врагов. Европейский релиз – уже в июне.

СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ ежегодного собрания акционеров Midway Games, которое состоится десятого июня, президент компании Нил Никастро (Neil Nicastro) уйдет в отставку. «Я верю, что Midway – потрясающая компания с великолепным будущим, но некоторые личные и профессиональные причины привели к тому, что мне пора двигаться дальше», – заявил Нил.

VENDETTA ONLINE получила североамериканского издателя, которым стала компания Strategy First. Релиз в третьем квартале текущего года.


2004
(game)land
ОСНОВАНА В 1992
ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ
СТРАНА ИГР
E3'2004
GROUND CONTROL 2:
OPERATION EXODUS
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
ХУЛИГАН
В СТАДЕ
БОМЖПОХОД
ХАРДКОР
СВОЙ БИЗНЕС
ДМИТРИЙ ПЕРШЕЕВ
«ГАРАНТ»
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
ХАКЕР
ТВОЯ
ХАКЕР
Цифрозвук
Теория и практика цифрового звука
Мобильные компьютеры
symbian
СМАРТФОНЫ
НОУТБУК ДЛЯ ТУРИСТА
ВСЕ НОВИНКИ С ВЫСТАВКИ
ИГРЫ
В ТЫЛУ ВРАГА
TOTAL DVD
КАРАТЕЛЬ
ЖЕЛЕЗО
Картинки Digital

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

НЕСМОТРЯ НА ТО, что Quake IV анонсирован уже давно, нынешний QuakeCon, станет третьим подряд, на котором игра показана не будет. Игра, по словам представителей id Software, еще не дошла до той стадии, когда ее можно будет демонстрировать общественности.

В САУНДТРЕКЕ SHELLSHOCK: NAM '67 будут фигурировать наиболее популярные у воевавших во Вьетнаме солдат артисты. Среди прочих в игре можно услышать композиции в исполнении Перси Следжа, Сонни и Шер, Роя Орбисона, Джона Ли Хукера, а также групп The Monkees, The Small Faces, The Troggs.

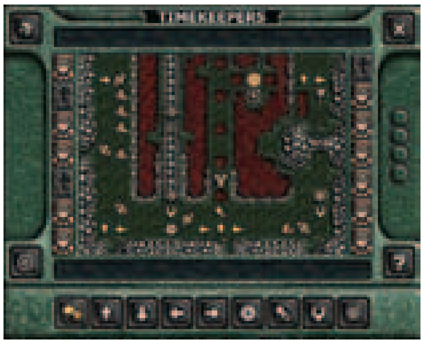
КОМПАНИЯ SCI подтвердила планы о выпуске в следующем году Carmageddon 4.

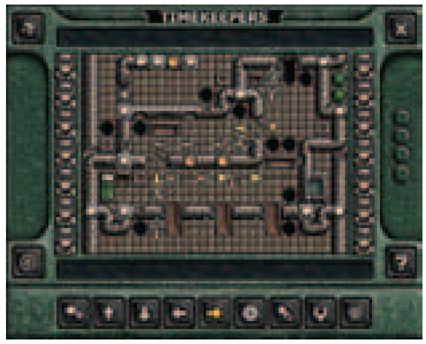
THQ АНОНСИРОВАЛА разработку MotoGP 3 для PC и Xbox. Игра выйдет в третьем квартале следующего года, а разработкой занимается студия Climax. В Северной Америке игра выйдет под названием MotoGP: Ultimate Racing Technology 3.

КОГДА ВЫ ЧИТАЕТЕ эти строки, уже начат прием заявок на участие в бета-тестировании EverQuest II, которое стартует в июле.

ХРАНИТЕЛИ ВРЕМЕНИ RELOADED

По случаю десятилетнего юбилея компания Vulcan Software переиздала легендарную пазл-игру Timekeepers, существенно переработав графику и звук. Первый мир, содержащий пятнадцать уровней, можно скачать бесплатно с сайта www.vulcan.co.uk/timekeepers. Остальные семь миров будут распространяться за отдельную небольшую плату. Фанатам ретро рекомендуем. ■







НОВЫЕ УДОБСТВА ДЛЯ E3

По сообщению Los Angeles Times, компания Anschultz Entertainment Group выкупила у Fox Entertainment Group сорок процентов акций Los Angeles Staples' Center. Теперь AEG стала полноправным владельцем комплекса, куда входит и Los Angeles Convention Center, раз в год принимающий у себя крупнейшую в мире игровую выставку Electronic Entertainment Expo. В ближайших планах AEG – расширение комплекса, требующее вложений в размере миллиарда долларов. Зато на его территории появятся кинотеатр на семь тысяч посетителей и отель на 1200 номеров, не говоря уже о многочисленных магазинах, ресторанах, офисах и небольших отелях. ■



НА ТРОИХ?..

Естественно, такой суперхит, как Singles: Flirt Up Your Life не мог остаться без add-on'ов. Дополнение от компании Deep Silver получило незатейливое название Singles: Threesomes. К сожалению, о наличии в игре тех самых threesomes на данный момент ничего не известно, зато всем любителям понаблюдать за любовными играми виртуальных человечков обещаны улучшенная анимация персонажей, сотни новых объектов, модных шмоток и возможность побывать на свежем воздухе. ■



SEGA СДАЕТСЯ?

Как известно, отказавшись от поддержки Dreamcast, компания наделялась догнать и перегнать Electronic Arts, став крупнейшим независимым издательством. Ключом к победе должны были стать спортивные игры от Sega, однако ни в позапрошлом, ни в прошлом году добиться этого не удалось. Более того – именно плохие продажи этих проектов серьезно ухудшили итоги финансового года. Совсем отказываться от разработки спортивных проектов Sega не собирается – в конце концов, опыт накоплен огромный – но издавать и продавать в одиночку более не будет, этим займется компания Take-Two, причем как в США, так и в Европе. Изменения коснутся сериалов ESPN NFL Football, ESPN NBA Basketball, ESPN NHL Hockey, ESPN College Baseball и ESPN Major League Baseball (все они выходят на ежегодной основе). Издаваться игры будут под лейблами Sega и Global Star Software, непосредственно распространением и раскруткой займется Take-Two. Вполне логично считать, что это решение – одно их тех, что было принято новым руководством компании, пришедшим из Sammy. Сокращение неприбыльных секторов и развитие перспективных – вот то, что сейчас нужно Sega. ■

КОРОТКО

CDV SOFTWARE объявила 31 августа датой выхода тактической стратегии Codename: Panzers. Локализованная версия от компании «Акелла» ожидается в начале осени.

АРЕСТОВАНЫ похитители исходного кода Half-Life 2. Ранее заявлялось,что именно из-за их кражи пришлось задержать релиз игры.

СВЕЖИЙ ПОДХОД к рекламе компьютерных игр – трейлеры EverQuest II будут демонстрироваться в течение июня в американских кинотеатрах, принадлежащих Regal Cinema Network.

ПО ЗАЯВЛЕНИЮ руководства Eidos, на днях уволившего более двадцати сотрудников Ion Storm, слухи о том, что вместе со своими подчиненными студию покинул и Уоррен Спектор, действительности не соответствуют. Уоррен все еще работает в Ion Storm.

В СОЗДАНИИ FOOTBALL MANAGER 2005 от Sports Interactive поучаствует сайт PhysioRoom.com, один из крупнейших сетевых ресурсов, посвященных спортивным травмам.

ЯПОНСКИЕ ГЕЙМЕРЫ ВЫБИРАЮТ DS!

Авторитетный японский журнал Famitsu опубликовал результаты опроса своих читателей, а также разработчиков игр относительно портативных консолей Sony PSP и Nintendo DS.
Выяснилось, что PSP привлекает около 60 процентов простых геймеров, DS интересна 73. Напротив, 90 процентов разработчиков готовы что-то делать для системы Sony, DS поддержат 87. В PSP японцам нравятся графические и сетевые возможности, проигрывание музыки и фильмов, размер экрана и носитель информации (UMD). У DS основные преимущества – два экрана (один чувствителен к нажатию), совместимость с GameBoy Advance, беспроводная коммуникация и встроенный микрофон. Вместе с тем DS воспринимается как более дешевая система – геймеры и разработчики ожидают, что PSP будет стоить в полтора раза дороже – порядка $250. Наконец, в ответ на вопрос, какая система нравится больше, 57.6 процентов геймеров предпочли DS, остальные выбрали PSP. Вопрос в том, сохранятся ли такие настроения к релизу консолей. ■



ВЫСКАЖИ СВОЕ МНЕНИЕ!
SONY PSP VS NINTENDO DS

Наш журнал уже поведал вам все, что сейчас известно об обеих портативных консолях. Примите участие в нашем голосовании и поддержите ту, что вам нравится больше! Для этого надо всего лишь отправить письмо на адрес vote@gameland.ru, указать заголовок «Sony PSP vs Nintendo DS» и написать, рассматриваете ли вы возможность купить PSP (1), DS (2), либо же обе системы сразу (3). Если есть желание, можно подробно прокомментировать вашу позицию. Наиболее интересные мнения могут попасть на страницы нашего журнала. Результаты голосования будут опубликованы обязательно. Ведь российский рынок всегда имел свои особенности, а уж в том что касается продуктов Nintendo с одной стороны и портативных консолей вообще с другой стороны, наши геймеры всегда демонстрировали несколько нестандартные предпочтения. ■

КОРОТКО

АНОНСИРОВАНА ТРЕХМЕРНАЯ историческая RTS Alexander the Great от Deep Silver. Подробностей никаких, релиз в ноябре.

СПУСТЯ ВСЕГО ДВА ДНЯ после анонса add-on'a к Flight Simulator 2004 компания Shockwave Productions переименовала его из Air Power: WWII Heavy Bombers and Jets в Wings of Power: WWII Heavy Bombers and Jets.

CYBERCONNECT2, разработчик RPG серии .hack, анонсировал новый ролевой проект под названием Project GU, детали пока неизвестны.

SEGA ПОЛУЧИЛА ПАТЕНТ на свою новую аркадную платформу под названием System SP, о технических характеристиках пока ничего не сообщается.

АНОНСИРОВАН НОВЫЙ футбольный симулятор от Sega, Virtua Striker 4. Тестирование начнется уже 20 июня. Игра будет поддерживать системуVS.NET, позволяющую посетителям разных аркадных залов соревноваться друг с другом. О версиях для домашних платформ пока информации нет.

КОРОТКО

NINTENDO ЗАПУСТИЛА Game Boy Advance в Китае, цена составляет около $84. Многие популярные игры планируется полностью локализовать.

СИМУЛЯТОР ЯПОНСКИХ барабанов тайко от Namco выйдет в США 19 октября этого года под названием Taiko Drum Master. Интересно, что это один из самых успешных за последнее время проектов компании, не менее прибыльный, чем Soul Calibur II.

ВОЗМОЖНО, NINTENDO ПРИОБРЕТЕТ дополнительный пакет акций Bandai и усилит свой контроль над компанией. Bandai, как известно, владеет огромным количеством лицензий на популярные аниме-сериалы и выпускает немало игр по их мотивам.

НОВАЯ ИГРА популярной серии Fire Emblem появится на Game Boy Advance. Разрабатывает эту тактическую RPG, как и ранее, компания Intelligent Systems.

КОМПАНИЯ VELLOD IMPEX займется распространением в России линейки игр от издательства Acclaim.

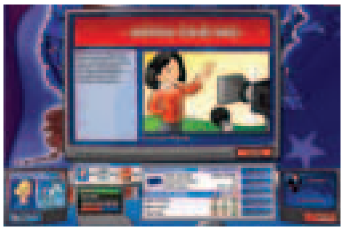
УСПЕХИ UBISOFT

Опубликованы итоги финансового года французского издательства Ubisoft. Продажи выросли на 22.5 процента и составили около полумиллиарда евро, чистая прибыль – около 20 миллионов. Сократился на треть и долг компании – до 119 миллионов.
Ожидается, что в будущем году продажи увеличатся еще как минимум на десять процентов. Компания вкладывает большие деньги в свои собственные студии разработчиков Ubisoft Montreal и Ubisoft Shanghai, активно сотрудничает с независимыми компаниями. Цели поставлены амбициозные: в течение трех лет стать самым крупным издательством в Европе и занять как минимум пятую строчку в США. Сейчас во Франции, Германии и Великобритании Ubisoft находится соответственно на втором, третьем и пятом местах, в США Ubisoft – лишь седьмая в рейтинге. Улучшению расклада сил могут поспособствовать сиквелы таких хитов как Prince of Persia: The Sands of Time и Tom Clancy's Splinter Cell, а также новые уникальные проекты. В этом году Ubisoft планирует взять на работу еще около 400 молодых специалистов. Очень положительный знак – ведь чаще всего в новостях об игровой индустрии упоминается обратное – сокращение рабочих мест и закрытие «лишних» отделений. ■

ВЫИГРАЙ ВЫБОРЫ
СВОЕМУ КАНДИДАТУ!

Компания Ubisoft зарегистрировала в Американской Службе Патентов и Торговых Знаков (US office of patents and trademarks) название Splinter Cell Chaos Theory в категории «программы и электронные игры». Представители компании отказались подтвердить или опровергнуть предположения, что именно так будет называться следующая игра серии.
Также Ubisoft подписала соглашение со Stardock Corporation о распространении «политического симулятора» The Political Machine, в котором игрок сможет примерить костюмы кандидатов Буша или Керри и принять участие в настоящих выборах (они должны состояться в конце этого года), а также сыграть за одного из президентов или кандидатов прошлых лет, либо создать собственного претендента на высший государственный пост США и попробовать добыть ему кресло. ■





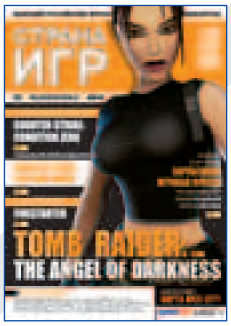


FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД — 13(142) 2003

НА ОБЛОЖКЕ: Tomb Raider: The Angel of Darkness



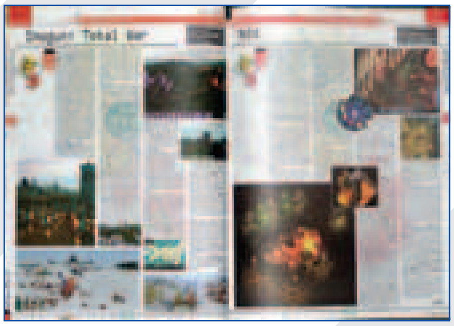


Когда у нас в редакции появился диск с Guilty Gear X2, Щербаков в первый же день натер на большом пальце левой руки такую мозоль, что потом неделю обходил стороной все файтинги. Грамотно выстроенный баланс между сложными в исполнении спецприемами и легко доступными атаками привел к тому, что игра пришлась по вкусу как выросшим на классике Capcom и SNK хардкорщикам, так и новичкам, на время оставившим ради GGX2 даже любимый Soul Calibur. (Каюсь, был такой грех.) Обзор же знаменитого двухмерного файтинга вышел у нас за авторством А. Купера, поскольку Александр Щербаков из-за упомянутой производственной травмы оказался обездвижен. Решением жюри прошлогодней КРИ «Магия войны» получила награду как «Лучший дебют года». Голосовал за это, между прочим, и наш герр Перестукин. Он же подготовил и материал об этом проекте. ■

5 ЛЕТ НАЗАД — 13(46) 1999

НА ОБЛОЖКЕ: Need For Speed: Road Challenge



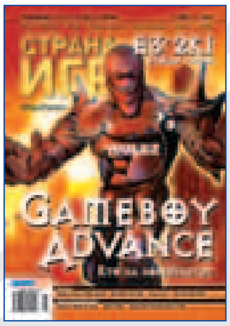


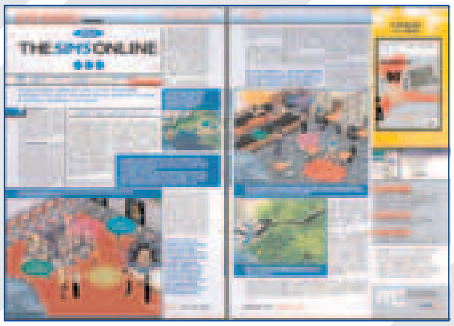
3Dfx боролась с Nvidia (появились новые платы Voodoo 3 и Riva TNT 2). Не шибко известная компания AMD анонсировала процессор K7, который должен был увидеть свет под странным названием Athlon. Nintendo и Sega сообщили о работе над новыми игровыми онлайновыми службами. Мы делились впечатлениями от очередной E3. Вот одна цитата: «...Она была чарующе экстравагантна и ужасающе красива. В ее глазах мерцали шальные демонические огоньки, а сверкающие одежды отбрасывали гипнотизирующие блики. Да, она была одной из инкарнаций зла – того зла, которое зовется искушением. И удержаться от этого искушения не представлялось возможным – ноги сами несли к стенду, где полным ходом шла презентация Nox – необычного и весьма перспективного проекта от Westwood Studios...» И зачем Дрегалин с Поморцевым бросили писать?! ■

3 ГОДА НАЗАД

13(94) 2001

НА ОБЛОЖКЕ: Монстр, символизирующий GBA





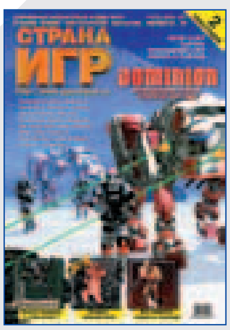
Было же время – квесты создавались по мотивам Лавкрафта (мы в лице Славы Назарова обозревали «Некрономикон»); прохождение шутера занимало от силы часов шесть (только-только вышел Half-Life: Blue Shift); названия проектов буквально отражали их суть (в разработке находились The Sims Online, которые должны были стать именно «симами в онлайне»); легендарные сериалы готовились получать культовые продолжения (на подходе был Metroid Prime); «Преторианцы» едва-едва собирались вылупляться и никто даже не подозревал насколько скучными могут быть римские войны...

Вы, дорогие читатели, рассуждали о том, что «...в скором времени будут создаваться замысловатые игры, которые будут приближены к реальности. В том смысле, что игроки смогут почувствовать себя в реально существующем мире, не смотря на то, где находятся! Что самое ужасное так это то, что из нового «реального» мира игроки возвращаться не за-

7 ЛЕТ НАЗАД

6(14) 1997

НА ОБЛОЖКЕ: DOMINION





Мы растем. Не скажу, что стареем, – скорее, набираемся опыта. Так, глядишь, и до десятилетнего юбилея рукой подать. А покамест начнем приоткрывать завесу прошлого и рассказывать о событиях семилетней давности.

В раздел «Хит?!» было вынесено две RTS – Dominion (обложка) и StarCraft. Все помнят, чего добился проект от Blizzard, игру же от 7th Level забыли вскоре после релиза. И правильно. Хорошие идеи очень легко убиваются плохой реализацией. А вот в обзоре Fallout мы критиковали игру за излишнюю необычность. Сейчас это кажется странным, не так ли? Да, к слову, уже тогда в журнале работали такие замечательные авторы как Сергей Овчинников и Сергей Долинский...

Уже в те далекие времена журнал писал обо всех важных консолях, а в 1997 году к ним относилась и система M2 от 3DO, так и не поступившая в продажу. Но мы об этом еще не знали, посему в разделе «Скоро» стыдливо прячется материал о гонке IMSA Racing. ■



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 31.05–13.06

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Gran Turismo 4 «Prologue»	54
2	James Bond 007: Everything or Nothing	14
3	Grand Theft Auto: Vice City	14
4	Bionicle	13
5	Tekken 4	13
6	This Is Foolball 2004	12
7	Gran Turismo 3: A-Spec	11
8	«Хоббит»	11
9	Medal of Honor: Frontline	10
10	«Охотник на призраков»	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	UEFA Euro 2004 Portugal	22
2	Far Cry	22
3	Counter Strike: Condition Zero	17
4	«Князь тьмы»	17
5	Empire Earth	15
6	«Фабрика звезд»	14
7	Lords of the Rings: The Return of the King	11
8	The Sims Double Deluxe	11
9	Need for Speed: Underground	10
10	Battlefield Vietnam	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Князь тьмы»	32
2	Far Cry	26
3	Far Cry (DVD)	25
4	«Периметр»	25
5	«Painkiller: Крещеный кровью»	22
6	Singles	19
7	«BGE: За гранью добра и зла»	16
8	«Фабрика звезд»	15
9	kill.switch	11
10	TOCA Race Driver	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 28.05–10.06

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Gran Turismo 3: A-Spec	65
2	Gran Turismo 4 «Prologue»	61
3	Need for Speed: Underground	51
4	James Bond 007: Everything or Nothing	44
5	Grand Theft Auto: Vice City	43
6	Hitman: Contracts	41
7	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	39
8	Medal of Honor: Frontline	37
9	Prince of Persia: The Sands of Time	37
10	Tekken 4	37

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 31.05 – 06.06

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
2	The Sims	Electronic Arts
3	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
4	CSI: Dark Motives	Ubisoft
5	Far Cry	Ubisoft
6	The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts
7	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
8	Rise of Nations: Thrones & Patriots	Microsoft
9	Soldner: Secret Wars	Big Ben
10	The Sims: Superstar	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
2	UEFA Euro 2004 Portugal	Electronic Arts
3	Gran Turismo 4 «Prologue»	SCEE
4	Hitman: Contracts	Eidos
5	SingStar	SCEE
6	TransFormers Armada: Prelude to Energon	Atari
7	Fight Night 2004	Electronic Arts
8	Sonic Heroes	Sega
9	Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Namco
10	The Suffering	Midway

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Pokemon Colosseum	Nintendo
2	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
3	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
4	Super Mario Sunshine	Nintendo
5	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
6	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
7	Super Smash Bros Melee	Nintendo
8	Sonic Adventure 2 Battle	Sega
9	Sonic Heroes	Sega
10	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Ninja Gaiden	Microsoft
2	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
3	UEFA Euro 2004 Portugal	Electronic Arts
4	Rallisport Challenge 2	Microsoft
5	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
6	The Suffering	Midway
7	TOCA Race Driver 2	Codemasters
8	Hitman: Contracts	Eidos
9	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
10	Grand Theft Auto: Double Pack	Rockstar

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Super Robot Taisen MX	Banpresto	PS2
2	Jissen Pachislot Hokutonoken	Sammy	PS2
3	Grand Theft Auto: Vice City	Capcom	PS2
4	Wario World	Nintendo	GC
5	Atelier Iris: Eternal Mana	Gust	PS2
6	Metroid Zero Mission	Nintendo	GBA
7	Tensho Gakuen Gensouroku	Asmik Ace	PS2
8	Densha de Go! Final	Taito	PS2
9	Pikmin 2	Nintendo	GC
10	Pachislot Toukon Densho Inoki Matsuri	Success	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Гарри Поттер штурмует европейские хит-парады. Не могут остановиться юного волшебника ни Трансформеры, ни даже участники чемпионата Европы по футболу!

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ИЮЛЯ 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
●	2	Athens 2004	SCEE	Европа	PS2
●	2	F1 2004	SCEE	Европа	PS2
●	2	Ground Control 2: Operation Exodus	VU Games	Европа	PC
	2	Kirby & The Amazing Mirror	Nintendo	Европа	GBA
	2	Outfront	Codemasters	Европа	PC
	2	Showdown: Legends of Wrestling	Acclaim	Европа	PS2, Xbox
●	2	Syphon Filter: The Omega Strain	SCEA	Европа	PS2
	5	Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	США	Xbox
	5	CSI: Miami	Ubisoft	США	PC
	6	Pro Fishing Challenge	Atlus	США	Xbox
●	6	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	США	GC
	7	Room Zoom	Jaleco Entertainment	США	Xbox
	8	Aura: Fate of the Ages	The Adventure Company	США	PC
●	9	Chaos League	Digital Jesters	Европа	PC
●	9	Classic NES Series: Donkey Kong	Nintendo	Европа	GBA
●	9	Classic NES Series: Excitebike	Nintendo	Европа	GBA
	9	Classic NES Series: Ice Climber	Nintendo	Европа	GBA
	9	Classic NES Series: Pac-Man	Nintendo	Европа	GBA
●	9	Classic NES Series: Super Mario Bros.	Nintendo	Европа	GBA
●	9	Classic NES Series: The Legend of Zelda	Nintendo	Европа	GBA
●	9	Classic NES Series: Xevious	Nintendo	Европа	GBA
●	9	Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Европа	PS2
●	9	Richard Burns Rally	SCi	Европа	PS2, Xbox
●	9	Spider-Man 2	Activision	Европа	PC, PS2, Xbox, GC, GBA
●	12	Vietcong: Purple Haze	Gathering	США	PC
	13	Ice Nine	bam! Entertainment	США	GBA
●	13	Samurai Warriors	Koei	США	Xbox
●	13	Sudeki	Microsoft	США	Xbox
●	13	Tales of Symphonia	Namco	США	GC
●	13	Uru: The Path of the Shell	Ubisoft	США	PC
	14	NCAA Football 2005	EA Sports	США	Xbox, GC
	15	Pure Pinball	XS Games	США	Xbox

● «Страна Игр» рекомендует обратить внимание

ВТОРОЙ ГЕРОЙ RESIDENT EVIL 4

Выяснилось, что дочь президента, Эшли, которую должен спасать Леон Кеннеди, не будет лишь легко уязвимой живой мишенью, за нее тоже разрешат играть! Возможно, что этим список доступных персонажей не ограничивается: когда Леон обнаруживает убежище девушки, та общается с неким загадочным спутником – он может оказаться как врагом, так и другом. Противостоять парочке помимо уже не раз упоминавшихся зомби будут загадочные монахи в черных плащах. Они принадлежат к некоей религиозной секте, а Эшли им нужна в качестве жертвы для одного из их ужасных ритуалов. Интересно, что когда Леон держит спасенную девушку на руках и спешно покидает вражескую территорию, он не может никого атаковать – лишь убегать и уклоняться от нападения. Зато потом ему будут доступны пистолет, ракетомет, автомат, гранаты и снайперская винтовка. Видимо, это не полный список оружия. Чем будет орудовать Эшли – пока неизвестно. ■





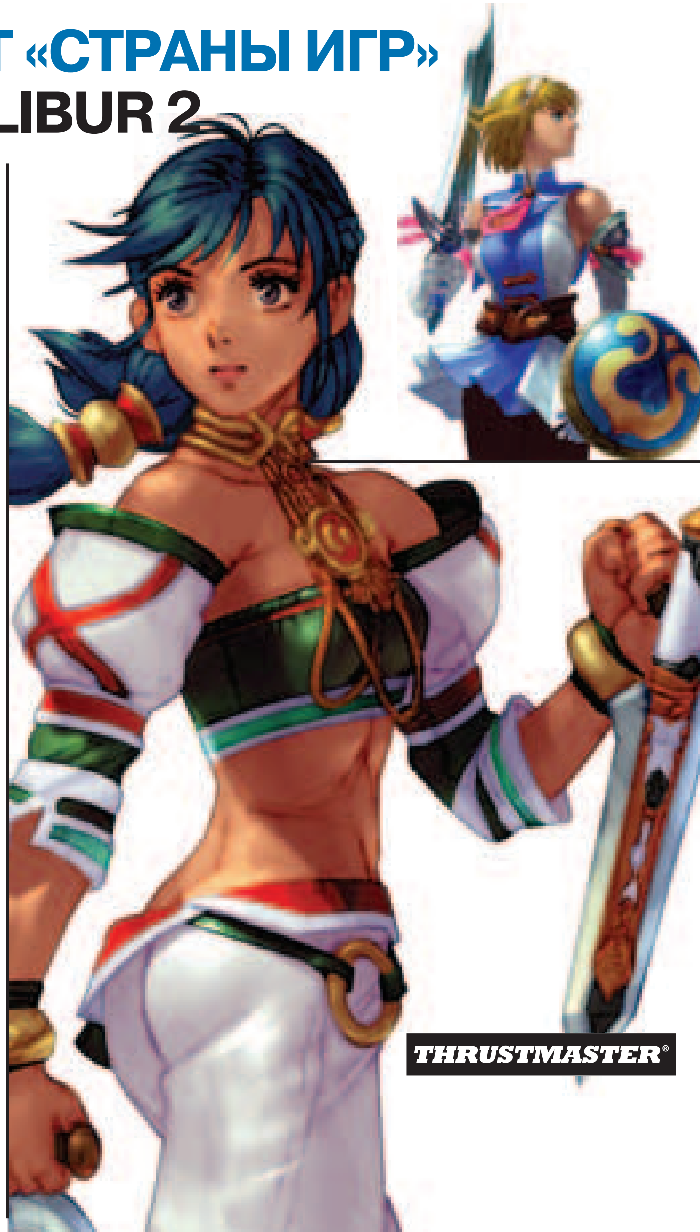


ЧЕМПИОНАТ «СТРАНЫ ИГР» ПО SOUL CALIBUR 2

Консольный киберспорт – это модно! Наш журнал совместно с российскими файтинг-комьюнити планирует провести чемпионат по игре Soul Calibur II (версия для PS2). Это знаменательное событие должно произойти 31 июля – 1 августа сего года в Москве (информация может быть уточнена). Подробнее о мероприятии (место, правила и список призов) мы расскажем в следующем номере, там же будет специальный купон, необходимый для регистрации на чемпионате. На нем вы встретитесь как с победителями неофициальных московских турниров, так и с сотрудниками редакции журнала «Страна Игр», включая даже главного редактора Михаила Разумкина. Скучно не будет! Кроме того, мы обещаем вам море призов и бонусов, в том числе и тех, что достанутся всем участникам вне зависимости от результата!

Информацию о чемпионате вы также сможете найти на нашем сайте (http://www.gameland.ru), а также на http://asof.bmedia.ru. Посетите тамошние форумы, чтобы найти себе спарринг-партнеров для тренировок. Иначе победы вам никак не видать!

Генеральным спонсором чемпионата является компания Thrustmaster, она же предоставит призы, в частности – джойстики и иную периферию для PS2. ■

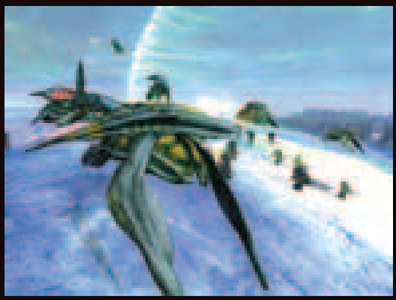



BATTLE FOR TROY
ТРОЯ
10000 ВОИНОВ
ДВА ПРАВИТЕЛЯ
ОДНА ЖЕНЩИНА

■ **Платформа:** PC ■ **Жанр:** RTS ■ **российский издатель:** «Софт Клаб» ■ **зарубежный издатель:** Vivendi ■ **Разработчик:** Massive Entertainment ■ **Количество игроков:** до 8 ■ **Онлайн:** http://www.groundcontrol2.com ■ **Дата выхода:** 25 июня 2004 года

Первая часть Ground Control по праву занимает почетное место рядом с такими хитами, как Myth: The Fallen Lords или Warhammer: Dark Omen. Каждой из этих выдающихся RTS удалось совместить в себе первоклассную графику и умный тактический геймплей. Заполучив народную любовь и титул самой красивой и интересной RTS 2000 года, Ground Control обзавелся дополнением и неохотно отошел от дел. Никто даже не спрашивал, будет ли продолжение. Всех интересовало, когда оно выйдет. Теперь можно ответить: в июне 2004 года. Прямо сейчас.







GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

(GROUND CONTROL 2: ОПЕРАЦИЯ «ИСХОД»)

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ

Прошли сотни лет после событий оригинального Ground Control. Мегакорпорации развалились, человечество потеряло связь с космическими форпостами, а брошенные на произвол судьбы колонисты объединились в «Альянс Северной Звезды» (Northern Star Alliance). Через несколько веков туда отправились и земляне, которые сменили имидж, назвались «Империей Терра» (Empire of Terra) и решили прибрать к рукам все, что натворили без них поколения дешевой рабочей силы. Перспектива снова оказаться под каблуком метрополии пролетариату не улыбалась, и, как бывает в таких случаях, началась война за независимость. Земляне, превосходящие противника и численно, и технически, одерживали одну победу за другой. Но добить не успели – в тайгу далекой планеты упал то ли метеорит, то ли летающая тарелка, то ли еще какая непонятная штуковина, которая могла бы спасти гибнущий альянс и дать агрессору прикурить. Дальше – сплошные тайны, однако известно, что с пришельцами-виронами (Virons) игроку придется столкнуться не раз, и отнюдь не за столом переговоров. Кто играл в первую часть, знает – в Massive Entertainment умеют создавать закрученные сюжеты.

ОЧЕРЕДЬ ТРАССИРУЮЩИМИ

Однако не историей единой жив Ground Control. Первая часть в 2000 году выглядела просто потрясающе. Как сейчас помню: я специально опускал камеру к попавшему под перекрестный огонь неприятелю, только чтобы послушать свист летящих пуль и поближе взглянуть на сполохи взрывов. Разработчики Operation Exodus очень тонко чувствуют желания игроков: ценителям прекрасного разрешено в любой момент ставить игру на паузу. Пока вселенная находится в «замороженном» состоянии, вы можете сколько угодно любоваться застывшими в воздухе снарядами, пялиться на отражения в воде и заглядывать в глаза солдатам на передовой. Встреча с Ground Control 2 поражает так же, как когда-то знакомство с первым Homeworld: люди, увидев-

Я СНОВА РАЗГЛЯДЫВАЛ СЛЕДЫ САПОГ В ТРАВЕ, СЧИТАЛ ЗВЕЗДЫ НА НЕБЕ, СИДЕЛ НА БЕРЕГУ ПРУДА И ИСКАЛ ГЛАЗАМИ ГОРОД ГДЕ-ТО НА ГОРИЗОНТЕ.

ГЕРОИ БИНОКЛЯ И РАЦИИ, ЧАСТЬ I

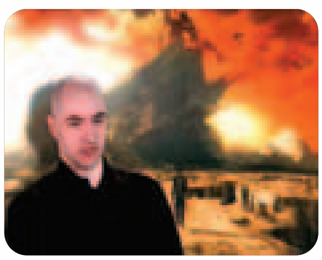
ПОВСТАНЦЫ

Джейкоб Анджелес, 27 лет, сирота. С детства обучался в военном интернате, по распределению попал в сорок девятый полк, известный неуставными отношениями и рекордно высокой смертностью среди новобранцев. Джейкоб не только выжил, но и прославился в битве на острове Королния, где благодаря действиям его отряда войска Альянса одержали жизненно важную победу над Империей. Состоит в ранге капитана в войсках генерала Ворхерста.



ВИДЕО-АУДИО

КАК МЫ СНИМАЛИ «ТИТАНИК»



На официальном сайте игры можно посмотреть очень любопытный сюжет о создании трехмерных видеороликов в Ground Control 2. Из него следует несложный вывод: заставки чудесны. Помните зарисовки из жизни простых морпехов между миссиями StarCraft? В роликах GC2 также будут и сценки с поля брани, и масштабные батальные эпизоды, и эпические планы космических кораблей, и недолгие, но напряженные диалоги между персонажами.

шие эту магию, уже не хотят возвращаться к другим играм.

В меню настроек можно переключить режим работы камеры: либо обычный для стратегий «вид сверху», либо традиционный для GC. И вот что я скажу: свободная камера получает оценку 9.5 из десяти и знак отличия «СИ рекомендует». Опустившись к земле, я разглядывал следы сапог в траве, поднимал глаза и считал звезды на небе, сидел на берегу водоема и искал глазами город где-то на горизонте. Пара нажатий на клавиши – и я снова в небе, снисходительно смотрю на суетящиеся внизу отряды. Если играть только со стратегической камерой, пропускаешь огромное количество тонкостей. Помню, случайно увидел, как моя артиллерийская установка взбиралась в гору. Тяжелая платформа начала подъем, притормозила – двигатель не потянул, на мгновение затихла, и, выпустив из выхлопной трубы облако черного дыма, медленно дала газу. В стратегиях юниты так себя не ведут, такого просто не бывает. Однажды остановив время, потом и не думаешь возвращаться в бой, настолько красив мир даже в статике.

СТАРЫЙ ДРУГ

Визитной карточкой GC было отсутствие строительства и вообще базы как таковой. Единственную ценность представляли войска, на управление которыми игрок и тратил все свое время. Система миссий практически не изменилась: вы слушаете небольшой брифинг, знакомитесь с ситуацией и выезжаете на задание, где вас уже ждет несколько отрядов новобранцев. Пройдя пару боев, солдаты поднаберутся опыта и научатся стрелять точнее, так что берегите бойцов, в их руках ваше будущее. Если кто-то погиб (а это неизбежно), павшего можно заменить, благо в GC2 появился аналог денег – так называемые «стратегические единицы» (СЕ). На каждой карте отмечены «ключевые точки» и «посадочные площадки» (по сути дела – рудники и заводы). За удержание первых начисляются СЕ, а у площадок их можно потратить на приобретение солдат и техники. Через некоторое время подкрепление прибудет на поле боя на очень уязвимом транспортном корабле, единственном напрямую улучшаемом юните. За определенную сумму тех же СЕ можно нарастить машине броню, увеличить

ГЕРОИ БИНОКЛЯ И РАЦИИ, ЧАСТЬ II

КОЧЕВНИКИ

Гхалл-вайкат (253 сантиметра в холке), предводитель войск виронов. Одним своим видом наводит страх на врага. Молчалив, командует войсками при помощи жестов. Обладает огромным запасом терпения, но всегда с удовольствием идет в бой. Особые приметы: многочисленные шрамы – следы прошлых сражений, вместо левого глаза – пришитая прямо к коже повязка. Многие старейшины виронов недовольны действиями Гхалла и с радостью выступят против него.

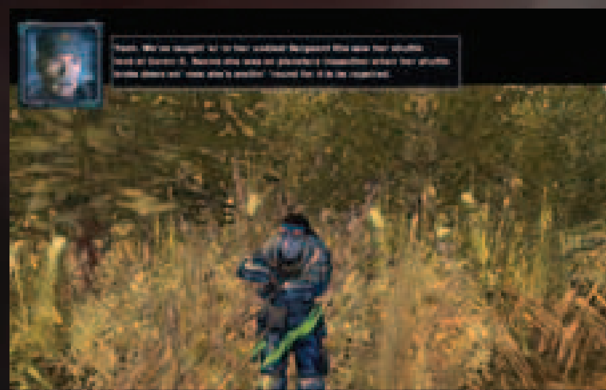




В основном режиме стрельбы эти парни перестают излучать нежное розовое сияние.



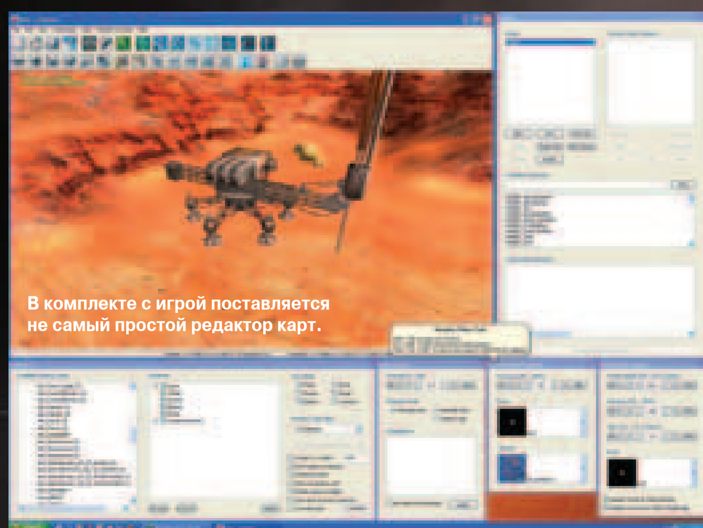




Коричнево-зеленая масса на этом скриншоте – тутошний лес. Лучше б я не приближался.



Любая серьезная заварушка неплохо нагружает процессор, которому приходится обсчитывать поведение каждого снаряда. Танки виронцев легко отличить по снарядам кислотно-зеленого цвета.



В комплекте с игрой поставляется не самый простой редактор карт.

вместительность трюма или расширить радиус обзора, превращая корабль в полезную боевую единицу. Но если уж птичку собьют, дело будет худо – вы на некоторое время останетесь без пополнений.

CE можно тратить и более экстравагантным образом. В распоряжении каждого игрока несколько видов «тактического» оружия, работающего по принципу «нажал и забыл». Например, за небольшое вознаграждение звено штурмовиков атакует указанный участок карты. За большое – крылатые крепости проведут ковровую бомбардировку, выжигая все живое, словно любимая ядерная бомба из Red Alert.

Тактические приемчики, которые сделали имя первой части, не изменились, но приумножились. Как и раньше, машины лучше защищены спереди и по бокам, но уязвимы сзади. Артиллерия бьет сокрушительно, но медленно, снайперы далеко стреляют, но медленно бегают, кто занял высоту, того и тапки – с этими правилами ведения боя мы уже знакомы. Кроме того, пехота научилась скрываться под сенью деревьев. Техника в чащу не едет ни в какую, а солдатня прячется в лесу и, затаившись, ждет, пока мимо не проследует кто-нибудь важный, но беззащитный. Пехота также может занимать здания, оборонительные вышки и турели, причем вы сами указываете, с какой стороны лучше «выглядывать» избранным юнитам. Можно поставить игру на паузу и буквально заглянуть через плечо каждого солдата, оценить радиус обстрела и просто полюбоваться видом из окна полуразрушенного небоскреба.

У каждого юнита объявился второй режим стрельбы, – чтобы командующий не скучал. Раньше одинокий отряд пехоты был желанной добычей для нескольких легких аэромобилей, а нынче солдафоны встают на одно колено, достают из рюкзаков базуки и встречают машины дружным залпом. Вернее, провожают, поскольку мобили сразу теряют желание вступать с ребятами в дискуссию. С другой стороны, и техника не лыком шита. В первом режиме из башни танка выглядывает командир – так увеличивается скорость

GROUND CONTROL 2 В РОССИИ

НА НАШИ ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЕТ ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ЛОКАЛИЗАЦИЮ СО СТОРОНЫ «СОФТ КЛАБ» – НЕБЕЗЫЗВЕСТНЫЙ ЧИТАТЕЛЯМ «СИ» МАКСИМ ЗАЯЦ.

«СИ»: Максим, почему вы выбрали именно GC2?
М.З.: В данном случае наш выбор был очевиден. Продолжение весьма популярной RTS помимо необычной игровой механики отличается еще и экстраординарными возможностями движка – в частности, масштабированием. Лично для меня Ground Control 2 – вообще первая игра, где вращающаяся камера и зум – не просто дань моде, но необходимая и удобная особенность. И потом, у нас уже сложилась хорошая традиция: каждое лето мы выпускаем в продажу стратегические суперхиты. Два года назад это был Warcraft III: Reign of Chaos, в прошлом году – Warcraft III: The Frozen Throne; и, наконец, этим летом выйдет Ground Control 2. Мы уверены, что его ждет столь же высокий уровень популярности, как и в случае с третьим Warcraft'ом.

«СИ»: Расскажи, как вы переводили игру. Было ли в ней что-то необычное?
М.З.: Объем подлежащих локализации ресурсов был несколько выше среднего; к тому же много времени заняла обработка звука – для разных видов виронских войск применяются довольно сложные эффекты. По настоянию разработчиков внутриигровые текстуры (а следовательно, и текстурные надписи) не подлежали изменению – однако частично локализовать графику нам удалось. Как всегда, мы старались по максимуму улучшить все, что можно было подвергнуть доработке. Так, к примеру, нам удалось добавить некоторое количество звуковых файлов, отсутствующих даже в оригинальной версии; также были подправлены многие описания и подсказки.

«СИ»: Собираетесь ли вы как-то продвигать игру? Возможно, устроить чемпионат?
М.З.: Рекламная кампания уже идет полным ходом. Осенью этого года планируется проведение масштабного чемпионата по Ground Control 2 – подробности его проведения будут известны немного позже.



Теперь понятно, каково стрелять по врагу, занявшему высоту? Попробуй попади.

ГЕРОИ БИНОКЛЯ И РАЦИИ, ЧАСТЬ III

ИМПЕРИЯ

Влаана Азлея, ближайшая сподвижница Императора. Считает своим долгом объединить все человечество под знамена Империи, ради чего пользуется всеми возможными средствами. Не появляется на публике, и если вы видите ее прекрасную фигуру, значит, ваша смерть как никогда близка. Влаана отдает приказы через двух «центурионов», Цезаря и Драко. Поговаривают, что Влааны на самом деле не существует, а центурионы сами командуют войсками.





Чем не Homeworld? Инверсионные следы от пуль, футуристический дизайн, разноцветный космос и ладные модели заставляют вспомнить лучшую космическую стратегию всех времен и народов.

передвижения и, скорее всего, точность стрельбы. Если же подразделение попадает под раздачу, человечка можно убрать в чрево машины, подарив оной бонус к защите. Текущее состояние юнита оценивается по иконке в правом нижнем углу или на глаз – режим стрельбы легко определяется по внешнему виду модели.
Две гуманоидные расы отличаются составом юнитов. Альянс, долгое время вынужденный полагаться только на собственные технологии, вернулся к огнестрельному и бронебойному оружию, усилился тяжелой пехотой, разработал тяжелые же танки, шестиствольные пулеметы, снайперские винтовки и коктейль Молотова. «Каноническое» человечество тем временем ударилось в высокие технологии и в бою полагается на энергетическое оружие. Машины Империи не так хорошо защищены, однако ездят быстрее и жалят больнее. А теперь вспомним и про новую, необычную расу.

ЗЕЛЕНЫЕ И МУСКУЛИСТЫЕ

Уж чего мы не ждали от шведов из Massive, так это дополнительного вида воинов, да еще таких странных. Все как-то привыкли, что если Ground Control – значит самолеты, ракеты, танки и всякие пистолеты-автоматы. Если и с футуристическим уклоном, то только для солидности. Так вот, новая раса должна изменить наши представления об игре: вироны выращивают продвинутые войска из рядовых, точно как в отечественном «Периметре». Полдюжины дохленьких солдат собираются вместе, слепляются, пардон, в яйцо, и через несколько минут к вашим услугам бронированный органический танк. Пришельцы на ходу способны приспособиться к тактике противника, однако есть и проблема: яйца – уязвимое место в военной доктрине виронов, а удар по сливающимся инопланетянам почти всегда гарантирует легкую победу. С другой стороны, яйца каждый здравомыслящий противник бережет пуще глаза и под удар просто так не подставит. И не только в стратегии.
Помимо прочего, первая часть прославилась удивительным для RTS режимом сетевой игры: игроки могли подключаться и покидать по-



Внимание, вопрос! Сколько вертолетов на этой картинке? Правильный ответ – восемь, остальные машины – лишь отражения реальных аппаратов в воде и на дне. Диджей, «Полет валькирий», пожалуйста.



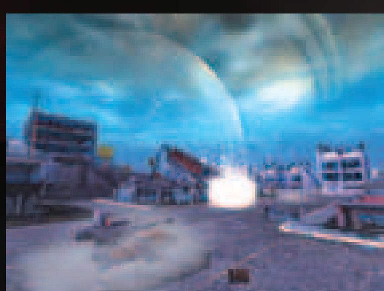


Движок также следит за сменой погодных условий. Туман снижает видимость, а снег влияет на скорость передвижения. Но в любую погоду в траве можно увидеть отпечатки солдатских сапог.



Все честно: если артиллерийский снаряд попадет в транспортник, машинке хана.





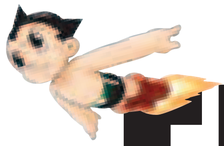




ле брани в любое время, и никто не называл вас за это нехорошими словами, не засчитывал поражений и не бил в лицо. Мы еще не имели возможности попробовать сетевые режимы в Ground Control 2, однако разработчики обещают сохранить ту же структуру игры, что и раньше, с мультиплеером на восемь персон.

Двух мнений быть не может – Ground Control 2 обречена повторить успех первой части. Показанный в демо-версии кусочек истории обещает захватывающие повороты сюжета, геймплей на высоте, графика невообразимо хороша, а движок работает стабильно, хотя и требования к системной конфигурации предъявляет немалые. Massive Entertainment отказалась от концепции тактического до мозга костей проекта. Отправляя солдат в атаку, игрок уже разрывается между тягой «заказать еще», собрать толпу и ринуться напролом, и желанием подумать, занять господствующие высоты, подобрать выигрышные типы юнитов, взять не числом, но умением. Ground Control 2 балансирует на грани между невероятной тактической игрой и великолепной стратегией в реальном времени. Какой бы путь девелоперы ни выбрали, признание и популярность их детищу обеспечены. ■


Периметр
Геометрия войны
Лучшая игра для PC*
Лучший игровой дизайн
КРИ 2004
Приз от прессы КРИ 2003
Лучшая технология
КРИ 2003
Стратегия обретает новые формы
Powered by gamespy
* Номинация учреждена компанией Intel
http://www.kdlab.com/
http://games.1c.ru/perimeter/
Фирма «1С»
K-D LAB



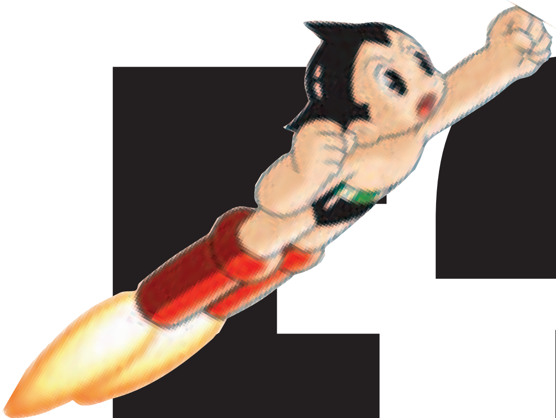
ВАЛЕРИЙ «А. КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2004

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.





E3

В прошлом номере мы рассказали о большой политике лидеров рынка и привели подборку ярких впечатлений о выставке E3 2004. Сейчас мы перейдем к не менее важной части – проектам, представленным крупнейшими независимыми издательствами. Ведь именно их политика чаще всего решает, какой платформе суждено яркое будущее, а какая будет прозябать в безвестности. Да, Sony, Microsoft и, в особенности, Nintendo способны выпускать на рынок настоящие хиты, но все же куда больше шедевров создается Electronic Arts, Square Enix, Namco, Konami, Activision, Ubisoft и еще полутора десятком издательств-гигантов. Каждое из них было представлено на E3 2004 отдельным павильоном – от пышных дорогостоящих декораций Square Enix и Konami, до комнатушек Koei и Atlus, и в каждом демонстрировались свежие демо-версии игр, которые поступят в продажу в конце этого – начале следующего года. Впечатлений от вояжа нам хватит надолго, всю добытую информацию мы будем выдавать постепенно в течение еще нескольких месяцев, – смотрите наш preview-раздел. А здесь мы постарались систематизировать ее, дабы читатели заранее могли определить, что же им следует ждать в первую очередь.

НЕЗАВИСИМЫЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Electronic Arts

Выступив эдаким выставочным Кинг-Конгом, EA привезла аж шесть десятков версий своих игр под различные платформы. Почти все игры – сиквелы, и почти все имеют шансы блистать в числе самых продаваемых проектов осеннего сезона. Burnout 3 (PS2, Xbox, GC) уверенно подтвердил звездный статус: все три дня феноменальная автогонка-катастрофа, будто визжащий шинами и бибикающий магнит, притягивала сотни любопытствующих, ни один из которых не ушел разочарованным. GoldenEye: Rogue Agent (PS, Xbox, GC) стал квинтэссенцией джеймсбондовского злодейства: в этом FPS игрок выступает в роли золотоглазого агента-ренегата, якшающегося с Одджобом, Скарамангой, Ксенией Онатопп и нашей фавориткой Пусси Гэлор. Вообще, оставлять без внимания такую линейку (тут тебе и онлайновый Battlefield 2, и «азкабанный» Поттер с поддержкой Eye Toy, и ролевая LotR: The Third Age, и продолжение хип-хоп-мочилова Def Jam Vendetta, и ожидаемый верными фэнами FPS TimeSplitters Future Perfect – все, естественно, для всех основных платформ) было бы преступлением, и в наших следующих номерах косяками пойдут подробные превью. Очень понравилась безумно красивая, хоть и требовательная к ресурсам, стратегия LotR: The Battle for Middle-earth – EA крайне бережно относится к толкиеновской лицензии. Питер Молине, как это за ним водится, вот-вот должен разродиться Black & White 2 (PC), а там и Sims 2, и «городской» апдейт Urbz: Sims in the City (PC) совсем недалеко. О спортивной линейке компании мы говорили в прошлом номере: обретшие, вдобавок ко всему, поддержку Xbox Live, FIFA Football 2005, Madden NFL 2005, Tiger Woods PGA TOUR 2005, NBA LIVE 2005, NHL 2005 особых откровений не явили, привычно порадовав солидным исполнением. Наиболее шаткие позиции пока у проекта Catwoman (PC, PS2, GC, Xbox): данная вариация механики Spiderman нас не шибко впечатлила.

СКРОМНОСТЬ CRAVE

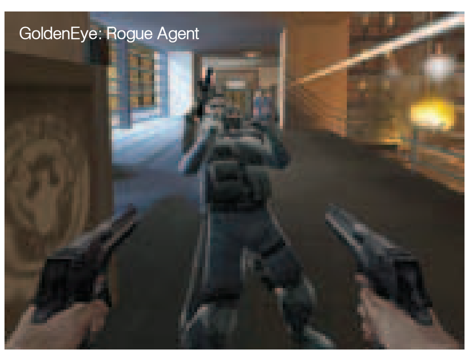
Линейка Crave вряд ли способна вызвать интерес у геймеров. Криминальный боевик от третьего лица Trigger Man (PS2, Xbox) ничем не выделяется на фоне себе подобных, тактическую RPG Future Tactics: The Uprising (PS2, GC, Xbox), скорее всего, ждет судьба Gladius и Wrath Unleashed (впрочем, сначала дождемся американского релиза – он совсем скоро). И венец творения – игра Strike Force Bowling. Она предназначена для тех, кому лениво самостоятельно сходить в боулинг-центр.



The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth



Black & White 2



GoldenEye: Rogue Agent



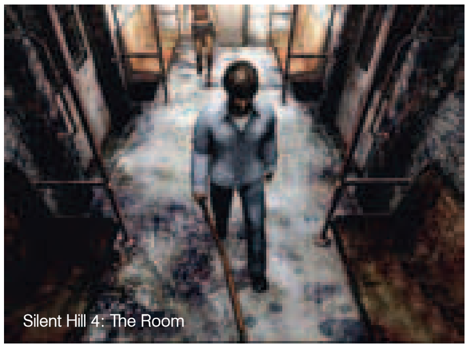
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

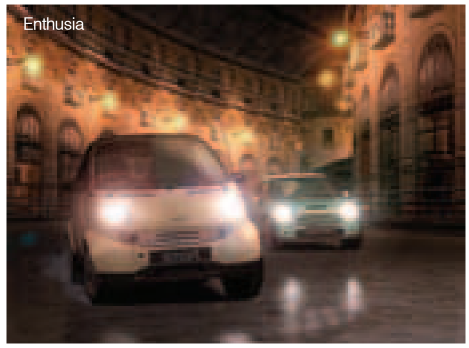


Konami

Ключевые проекты Konami – MGS3: Snake Eater (PS2), Silent Hill 4: The Room (PS2, Xbox) и Enthusia: Professional Racing (PS2) – уже подверглись препарированию на наших страницах, либо им это предстоит. Помимо них, наибольший интерес публики вызвал женский реслинг Rumble Roses (PS2) – с пышными формами, потасовками в грязи и аппетитными CG-заставками; футуристичный боевик Nano Breaker (PS2) от продюсера Castlevania Кодзи Игараси; трехмерный экшн Neo Contra (PS2) с переработанной изометрической перспективой; и шутер Gradius V (PS2), продолжающий родословную заслуженно осыпанной лаврами серии. Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (все платформы) знаменательны тем, что в процессе прохождения игрок сможет открыть классические восьмибитные версии TMNT; еще одним реверансом в сторону ретро-наследия станет римейк Frogger (PS2, GameCube, PSP, Nintendo DS); King Arthur (PS2, Xbox, Gamecube), судя по увиденному, может оказаться не самой плохой «игроизацией» фильма, а оборудованная солнечным сенсором Boktai 2: Solar Boy Django (GBA) продолжит начатое Хидео Кодзимой дело вытаскивания детей-ленивцев на летние улицы. В области RPG компания ограничилась показом стремительно устаревающей Suikoden IV (PS2) и Ys: The Ark of Napishtim (PS2, PC) – шестой части в меру популярного японского сериала. Музыкальная часть игровой линейки состояла из поддерживающей EyeToy «танцевалки» Dancing Stage Fusion (PS2), ее аналога Dancing Stage Unleashed 2 (Xbox) и ответа на Singstar – Karaoke Stage 2 с возможностью объединять треки. На пресс-конференции глава Konami Digital Entertainment Кадзуми Китакуэ (Kazumi Kitakue) в сердцах воскликнул, что «в этом году у Konami самый качественный подбор игр за всю историю», – с небольшими оговорками (проходные проекты серии Yu-Gi-Oh!) рискнем согласиться.


Metal Gear Solid 3: Snake Eater

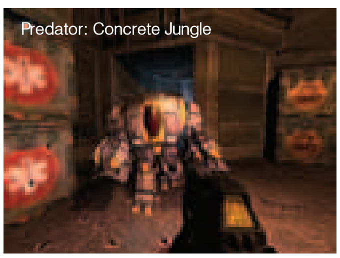

Silent Hill 4: The Room


Enthusia

Vivendi Universal Games

По словам президента VU Games Кристофа Рамбоза (Cristophe Ramboz), подконтрольная ему компания планирует в ближайшем будущем всерьез потягаться с EA. Это заметно хотя бы по количеству находящихся в производстве потенциальных хитов. Неизменно висящая на горизонте Half-Life 2 (PC, Xbox), ожидающая русской локализации StarCraft: Ghost (все платформы), уже вышедший в США и прекрасно зарекомендовавший себя боевик The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Xbox), онлайновый долгострой World of Warcraft (PC) – это только хедлайнеры. Не менее примечательны пропитанный атмосферой фильмов нуар Shenmue-подобный квест Fahrenheit (PS2, PC), скрепленный озорным сюжетом сборник мини-игр Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (PS2, Xbox, PC) и замешанный в стиле Tenchu экшн Red Ninja: End of Honor (PS2, Xbox) с очаровательной и смертоносной героиней по кличке Куренай. Игровое воплощение Fight Club (PS2, Xbox) оставило нас равнодушными благодаря неотзывчивому управлению, а вот разные версии Van Helsing (PS2, Xbox, GBA) оказались куда лучше безмозглого фильма, на котором они основаны. Spyro: A Hero's Tail (PS2, Xbox, GameCube) и Crash Twinsanity (PC, Xbox) не вызвали никаких нареканий – классные 3D-платформеры; правда, таких нынче пруд пруди. Predator: Concrete Jungle (PS2, Xbox) вышел чуть ли не близнецом StarCraft Ghost, а Men of Valor (Xbox, PC) – прямым конкурентом стремительно сдающей позиции Medal of Honor от EA. А PC-дополнения в виде Dark Age of Camelot: Catacombs и Ground Control II: Operation Exodus будут интересны только желающим продлить удовольствие поклонникам оригинальных игр.


Red Ninja

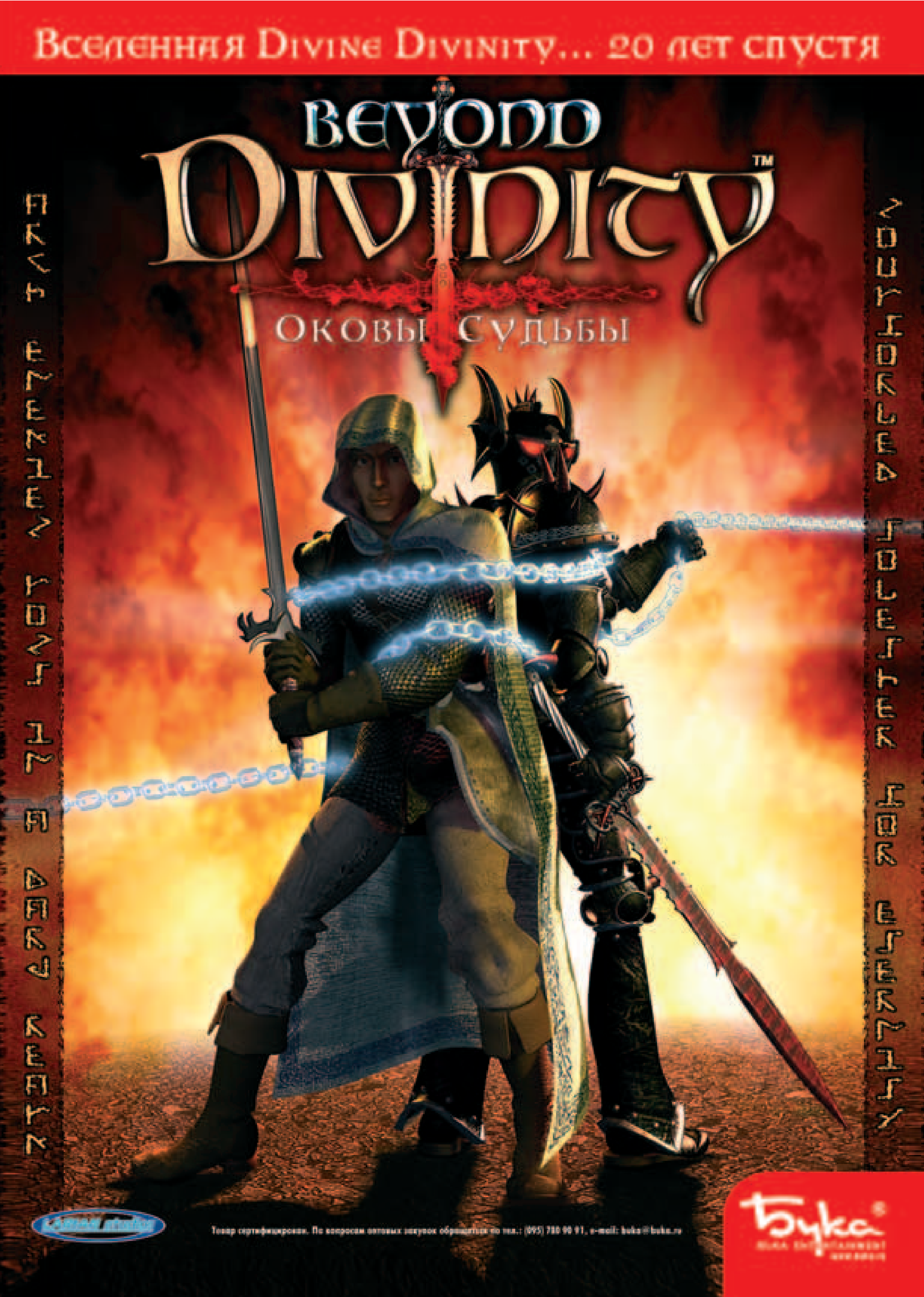

Predator: Concrete Jungle




StarCraft: Ghost

ВИРТУАЛЬНАЯ E3 2004

Пожалуй, все посетители выставки запомнили находящийся вне основных залов стенд, продвигающий диски E3 on DVD от NextGen Videos. Он располагался в очень выгодном месте – переходе между южным и западным крыльями Los Angeles Convention Center, а запомнился прежде всего исключительно приятными девушками, с которыми почему-то очень хотелось сфотографироваться всем представителям сильного пола. Впрочем, диски эти действительно могут быть интересны нашим читателям – там есть не только представленные на E3 2004 трейлеры игр (их можно найти и в нашем журнале), но и около десяти часов видеоматериалов, отснятых и смонтированных профессионалами. Всего в комплект E3 Access: Future of Videogames 2k4 входят четыре DVD, их можно приобретать как по отдельности, так и вместе. Создавались они в сотрудничестве с устроителями выставки, а также порталами IGN и GameSpy, приобрести можно, к примеру, в интернет-магазине Lik-Sang (http://www.liksang.com).


Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя
Beyond Divinity
Оковы судьбы
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 788 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

КУКИШ ОТ ROCKSTAR

SAN ANDREAS? ГДЕ ЭТО?



В разочарования выставки первым номером запишем отсутствие Grand Theft Auto: San Andreas (PS2). Игра фигурировала во всех списках SCEI, однако своевольная Rockstar передумала буквально в последний момент. Сюрпризом такой шаг не стал (Rockstar уже в третий раз игнорирует E3), но неприятный осадок оставил: разработчики подвели партнеров из Sony, не позволив сливкам индустрии и журналистам со всего мира познакомиться с игрой, уже претендующей на лавры одного из главных проектов года. Разумеется, скоро на нас хлынет лавина информации, видео и скриншотов, но поведение разработчиков запомнится надолго. Ведь обещания надо выполнять.





Astro Boy



OutRun 2

Sega

Sega в глубокой луже. Когда главной новостью компании становится не анонс сиквела Virtua Fighter или Shenmue, полноценного Sonic или Shining Force, а заявление о покупке прав на издание Matrix Online (PC) – значит, с компанией не все в порядке. Неплохой порт аркадной гонки OutRun 2 (Xbox), приятная 3D-бродилка Astro Boy (PS2), сборник насквозь вторичных мини-игр Sega Superstars (PS2+Eye Toy), не особо возбуждающий Headhunter: Redemption (PS2, Xbox) и невесть как тут очутившаяся Warhammer Online (PC) вряд ли способны претендовать на звание подборки зажигательных хитов высшей категории. А соседство с ними второй год не появляющегося в играбельной форме невразумительного римейка Altered Beast (PS2), коллекции платформеров Sonic Mega Collection Plus (PS2) и спорной Worms: Forts Under Siege (PS2, Xbox, PC) лишний раз свидетельствует о том, что менеджмент Sega вообще плохо представляет себе направление, в котором двигаться дальше. Многообещающая Virtua Quest задерживается, равно как и зубодробительная Spike Out: Battle Street (Xbox) – хорошо хоть, продвигается вперед англоязычная локализация Otogi 2 (Xbox). Уже после выставки Sega сбросила непомерную ношу, объявив что передает все свои спортивные проекты – а это Football Manager 2005 (PC), ESPN NBA 2005 (PS2, Xbox), ESPN NFL 2005 (PS2, Xbox), ESPN NHL 2005 (PS2, Xbox) и Eastside Hockey Manager (PC) – в ведение Take2 Interactive. Надеемся, что, нырнув под крылышко Sammy, непрерывно реструктуризирующаяся Sega реструктуризируется, наконец, должным образом. А там, глядишь, сфокусируется на том, что лучше всего удается Ю Судзуки и другим ветеранам компании – настоящих блокбастерах.



Virtua Quest

МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ PHANTOM

На E3 компания Infinitum Labs наконец-то сняла завесу тайны со своей технологии Phantom, вынашиваемой уже более двух лет и успевшей за это время послужить темой для ряда язвительных публикаций в прессе, объектом пары несостоявшихся судебных разбирательств и бесконечных споров на геймерских сетевых форумах.
Свое выступление на приуроченной к дебюту рабочей версии Phantom пресс-конференции Кэтрин Шобак (Katherine Schoback), вице-президент Infinitum Labs по контенту, начала словами: «Phantom – это не приставка, а игровой сервис». Эксклюзивных игр, разработанных специально под «железо» Phantom, в ближайшее время мы вряд ли дождемся – библиотеку составят PC-проекты от известных мировых издательств. В основе сервиса лежит простая схема распространения цифрового контента: за $29.99 подписчик получает возможность по высокоскоростному каналу скачать игры на жесткий диск Phantom, игровое время оплачивается отдельно. Большое внимание уделено пользовательскому интерфейсу, который разные члены семьи смогут настро-



Buena Vista Interactive

Здесь у нас издательство, демонстрирующее на своем стенде продукцию всего спектра игровых компаний, занятых работой с диснеевскими лицензиями: в одном павильончике ютились мультиплатформенный King Arthur (Konami), Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA, Square Enix), Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge (PS2, Capcom) и GBA-римейк старенькой SNES-версии Disney's Alladin (Capcom). Disney Interactive была представлена 3D-платформером The Incredibles (все платформы) по новому фильму студии Pixar и проходной мелочовкой для GBA: Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise, Disney's Lizzie McGuire 2, Disney's Lilo & Stitch 2: Hamsterviel's Revenge.

Под лейблом Buena Vista Interactive подавался только один проект, Tron 2.0: Killer App в сильно разнящихся вариантах для Xbox и GBA. Версия для домашней консоли – выполненный студией Climax расширенный порт прошлогоднего PC-хита, снабженный поддержкой сетевых сервисов Xbox Live (10 многопользовательских уровней для одновременной игры 16 человек). В одноименный 128-мегабитный картридж для GBA уместились уровни с перспективой от первого и третьего лица, а также полная голосовая озвучка. На выставке было объявлено, что Buena Vista Interactive займется изданием игрового проекта для PC, PS2, GC и Xbox на основе популярной сказки Клайва С. Льюиса «Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и платяной шкаф», в данный момент экранизируемой на студии Диснея.

Tim Burton's Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge



King Arthur



Kingdom Hearts: Chain of Memories

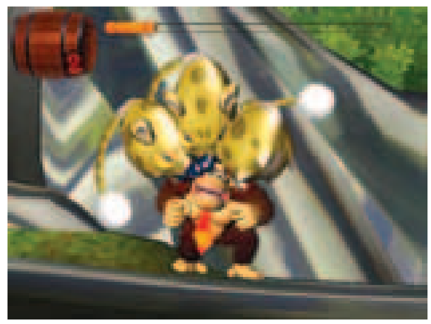


БОНГО КОНГО

СУМАСШЕДШИЕ ИДЕИ NINTENDO



Постоянные читатели «СИ» знают, как высоко мы ценим оригинальные, инновационные проекты. Одним из приятных открытий в этом году стал платформер Donkey Kong Jungle Beat (GC) от Nintendo. Игра использует бонго-контроллер от музыкальной Donkey Konga (GC) – два пластиковых барабана, по которым игрок стучит ладонями. Ударьте правый барабан – и Донки Конг побежит вправо. Ударьте левый – горилла на экране уже развернулась и бежит влево. Стукнули по обоим – обезьян подпрыгивает, хлопнули в ладоши – Конг повторяет ваше движение, сбивая ударной волной врагов с ног и бананы с веток (или выполняет контекстное действие – хватается за пролетающую птицу, активирует механизм моста и так далее). Схватки с боссами превращаются в боксирование, слегка напоминающее Punch-Out: удары справа и слева плюс уклонение по хлопку. Выход неординарного платформера намечен на следующий год – посмотрим, удастся ли Nintendo поддержать разнообразие геймплея на протяжении всей удивительной игрушки так, как им это удалось в демо-версии.



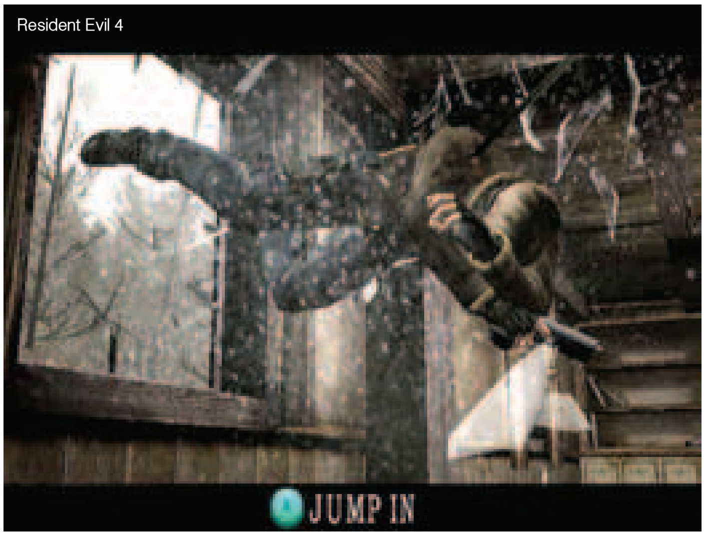




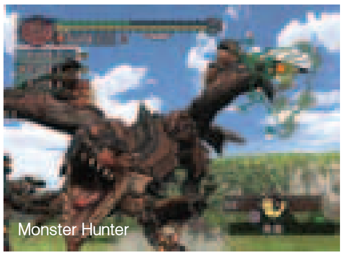
ить по своему вкусу (у родителей будет возможность регулировать систему так, чтобы малолетнее чадо, войдя под своим «профилем», не запустило игры с возрастными ограничениями). Сам аппарат, по терминологии создателей – «ресивер», представляет собой элегантный и компактный белый корпус с закрытой внутренней архитектурой – процессором Athlon XP 2500+, графическим ускорителем GeForce FX 5700 Ultra, 256 Мбайт оперативной и 128 Мбайт видеопамяти, жестким диском на 40 Гбайт – по сути, это начинка обычного игрового ПК, предлагаемая по необычной цене в $199 без учета стоимости контракта. Бизнес-модель рассчитана на получение прибыли не с продаж аппарата: абонентская плата подключенных абонентов, по замыслу маркетологов Infinitum Labs, станет основным источником финансовых активов. Кэтрин Шобак заметила, что без подписки на сервис сам по себе аппарат Phantom «совершенно бесполезен». Однако мы уверены, что кустари-одиночки попытаются взломать защиту устройства и заставить его работать в обход сетевых сервисов, да и просто как набор комплектующих Phantom явно тянет на большую сумму, нежели заявленная розничная цена. Какие меры в связи с этим планирует принять Infinitum Labs? Уже известно, что в магазинах

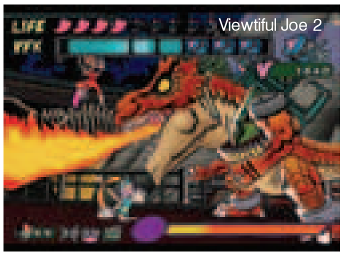
Capcom

Только что народившаяся студия Clover со звездным руководящим составом (Синдзи Миками, Хидэки Камия и Ацуси Инаба – продюсеры Resident Evil, Devil May Cry и Steel Battalion, соответственно) не привезла симулятор волка Okami (PS2), зато выставила на всеобщее обозрение сумасшедший old skool-боевик Viewtiful Joe 2 (PS2, GC), где непобедимый Джо и его подружка Сильвия вызволяют киноиндустрию из щупалец зловещей организации Гедоу. Игра, разумеется, потонула в восторгах. А вот загадочный Killer 7 (GC) снова был только на видео, и что представляет собой тамошний геймплей, до сих пор сказать трудно. Resident Evil 4 (GC), как мы уже говорили, красива до невозможности, динамична и даже в меру свежа, а Onimusha 3: Demon Siege (PS2), лучшая часть самурайского сериала, совсем скоро доберется до российских магазинов. Devil May Cry 3 (PS2) насторожила определенной схожестью с провальной второй частью – динамика по-прежнему ураганная, а вот связности локаций и внятной сюжетной линии мы не заприметили. Возможно, впрочем, это лишь особенности выставочной демо-версии. Словно из ниоткуда появился многопользовательский экшн Monster Hunter (PS2) с командной охотой на динозавров и удивительно красивыми уровнями; Way of the Samurai 2 (PS2) выглядит образцовой работой над ошибками; платформер Tim Burton's The Nightmare Before Christmas (PS2) начинает вырисовываться во что-то осязаемое и весьма приятное; а анимешная Crimson Tears (PS2) так и вовсе тянет на звание самого стильного beat'em up из числа представленных на E3. Завершала парад россыпь предсказуемых однофамилиц Mega Man Anniversary Collection (Cube, GBA, PS2), Mega Man Battle Network 4: Blue Moon (GBA), Mega Man Battle Network 4: Red Sun (GBA) и Mega Man X Command Mission (Cube, PS2) – ясно, что поклонники синего прыгунца их не пропустят.



Resident Evil 4


Monster Hunter



Viewtiful Joe 2

ПИНБОЛ-2005
САМУРАИ КАТАЮТ ШАРЫ

Знакомьтесь: Yoot Saito's Odama (GC), новая игра от эксцентричного автора Seaman для Dreamcast, Юта Сайто. У вас под началом армия-агрессор и гигантский шар-одама, который катается туда-сюда по земле, пробивает бреши во вражеских укреплениях и давит встречных-поперечных без разбору. Задача – искусно манипулируя пинбольными направляющими, победить неприятеля, по возможности снизив потери собственного войска, возникающие при встрече с грозным оружием, колесящим по карте в соответствии с вашими действиями. Никакого юмора в стиле Katamari Damacy: война, толпы самураев и гигантский шар – что может быть серьезнее? Жаль только, что одна из наиболее уникальных и увлекательных игр нынешней E3 доберется до GameCube не раньше начала следующего года.





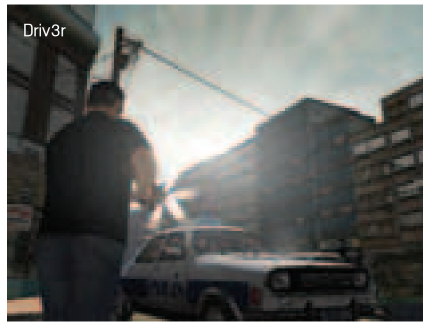


консоль не появится – продажи будут идти через онлайн, а при покупке заключение контракта будет обязательным условием. Список игровых издательств, поддерживающих Phantom, будет объявлен в августе.
В прошлом номере «СИ» мы уже касались любопытной реализации органов управления аппаратом, решившей проблему недостатка «мышиного» пространства (как вы помните, сервис поддерживает PC-проекты, но при этом рассчитан на игру в гостиной, предпочтительно – на мягком диване или кресле, как это принято с традиционными домашними приставками): лежащую на коленях геймера беспроводную клавиатуру можно раздвинуть так, что рядом с клавишами откроется доска-полигон для мышки. Сомнения в эффективности подобного решения у нас растворились после сеанса игры в Unreal Tournament 2003 на стенде Infinitum Labs, больше напоминавшем чил-аут комфортабельного ночного клуба. Оказывается, от резвого 3D-шутера можно получать удовольствие и в уютных объятиях кресла перед телеэкраном, причем координация от этого ничуть не страдает.
Почему мы уделяем столько места рассказу о сервисе, который вряд ли получит широкое распространение в нашей стране – а точнее, наверняка и вовсе не будет запущен в России? Infinitum Labs, при всех допущенных ими ошибках, смело можно назвать пионерами в весьма перспективной области. Sony уже не раз намекала, что среди технологий, которые могут лечь в основу PlayStation 3, рассматривается и метод распространения игр через сеть с непосредственной закачкой на жесткий диск приставки. Это заманчивое направление, позволяющее издателям избежать огромных затрат, связанных с розничной торговлей, сэкономить на логистике, а пользователям – получать игры без наценок посредников и перестать зависеть от наличия товара в том или ином магазине. Запуск Phantom станет первым серьезным экспериментом на этом поприще. Бесспорно, Infinitum Labs удастся захватить определенный сегмент рынка, ну а в том, что у компании в будущем появятся более крупные последователи, можно даже не сомневаться.



Atari


Forgotten Realms: Demon Stone


Driv3r


Terminator3: Redemption

В залитом красным светом павильоне балом правил криминально-автомобильно-кинематографичный Driv3r (PS2, Xbox), ознакомиться с играбельной версией которого бывшая Infogrames позволила всем желающим – и желающие не преминули вдоволь потерзать с десяток демо-юнитов. «Дрывзр», как его прозвали в стенах редакции, блистает заданиями на колесах и както стушевывается, когда персонажи выбираются из машины для пеших разборок, напоминая – страшно сказать – не лучших претендентов на трон GTA, вроде The Getaway или True Crime: Streets of LA. В остальном линейка Atari состояла из разнокалиберных середнячков «активных» жанров: Terminator 3: Redemption (PS2, Xbox), Dragon Ball Z Budokai 3 (PS2), Transformers (PS2), Asterix & Obelix: Kick Buttix (GC, PS2), Godzilla: Save the Earth (PS2, Xbox), Test Drive: Eve of Destruction (PS2) – игрушки, в общем, радовали глаз, хотя другими компаниями на выставке было показано немало более качественных клонов каждой. Динамичному D&D-рубилову Forgotten Realms: Demon Stone (PS2, Xbox), похоже, перепадут лавры боевиков по Толкиену от EA – благо, над ним трудится та же Stormfront Studios, что явила нам LotR:TTT и RotK. Одинокий релиз для PC, RollerCoaster Tycoon 3, выполнен на новом трехмерном движке с кучей приятностей, вроде смены времени суток, но чтобы сыграть в него, нам пришлось продраться сквозь строй демо-юнитов с анимешными так-себе-играми для GBA: Dragon Ball Z: Supersonic Warriors, Duel Masters: Sempai Legends, Yu-Yu Hakusho 2, Zoids Legacy.

ЧЕРНАЯ МЕТКА

ТЬМА НАСТУПАЕТ

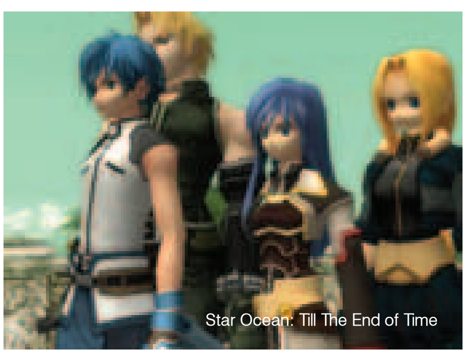
Британцы из Criterion (да-да, это конюшня незабвенных Burnout и кузница движка RenderWare) показывали за закрытыми дверями техническое демо, на базе которого к концу 2005 года должна распуститься разработка для PS2 и Xbox под названием Black. Представьте себе игру, где во главу угла поставлено точное моделирование процесса стрельбы из огнестрельного оружия – начиная с физики полета пуль и поведения поврежденных ими поверхностей и заканчивая аутентичным аудиосопровождением. Демка позволяла изрешетить припаркованные автомобили – стекла разлетались вдребезги, шины сдувались, трескались фары, пули рикошетили в стены зданий, царапая побелку и сбивая буквы вывесок. Пожалуй, зрелища настоящей голливудской перестрелки, подобного этому, мы в играх еще не видели. Black делают под девизом «результат промаха мимо цели здесь выглядит так же эффектно, как попадание» и обещают прикрутить реалистичный сюжет, кучу персонажей и другие прибамбасы, но одна только реализация стрельбы уже заставляет нас говорить о высоком качестве проекта. К сожалению, скриншоты и видео прессе пока недоступны – слишком ранняя стадия разработки.



Square Enix

Сенсация под названием Final Fantasy XII (PS2) украшает обложку и страницы предыдущего номера «СИ», а сегодня стоит перечислить другие изюминки показа от японских законодателей жанра RPG. Kingdom Hearts II (PS2), чье действие происходит через год после финала оригинальной игры, был представлен лишь завлекательным видероликом (где, среди других героев, засветился Аурон из FFX), а вот играбельные демо стратегической Front Mission 4 (PS2) и долгожданного научно-фантастического эпика Star Ocean: Till The End of Time (PS2) можно было основательно «пощупать». О первой игре мы также рассказывали в прошлом номере, вторая же выйдет осенью в Штатах в «режиссерской версии» с кучей любопытных бонусов. «Магический» beat'em up Fullmetal Alchemist and the Broken Angel (PS2) станет первым знакомством англоязычных геймеров с игровой инкарнацией вселенной популярного аниме-сериала студии Gonzo. Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA) призвана заполнить событийный вакуум между первой и второй частями сериала; а дополнение Final Fantasy XI: Chains of Promathia (PS2) позволит многочисленным обитателям Вана'диэль еще глубже продвинуться в изучении этого таинственного мира. Не забыты и старые герои: в круглом кинозале на стенде крутился впечатляющий трейлер дебютирующего осенью CG-фильма Final Fantasy VII: Advent Children (этот же ролик SCEI использовала для демонстраций возможностей своей портативной PSP), помимо этого Square Enix представила проект Final Fantasy VII: Before Crisis для мобильных телефонов третьего поколения – приквел, рассказывающий о подоплеке событий оригинальной игры.


Final Fantasy XI: Chains of Promatia


Star Ocean: Till The End of Time

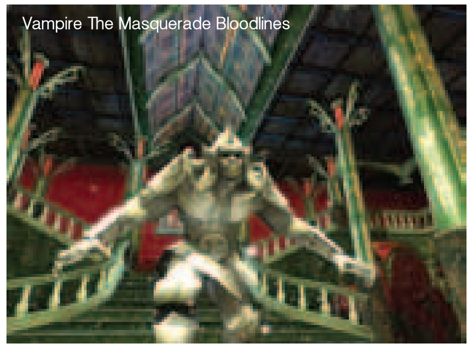

Fullmetal Alchemist and the Broken Angel

Activision

И третий раз привезли они Doom 3 на E3. И сыграли мы в него наконец. На Xbox, ввиду отсутствия PC-версии. Это не та игра, кайф от которой можно получить в запруженном народом выставочном комплексе: атмосферный звук, хитро выстроенный на контрастах света и тени дизайн уровней – все это надо смаковать в спокойной обстановке. Пока лишь можно сказать, что управление не подкачало, но при больших скоплениях врагов приставка подтормаживает. Табунчик лицензированных мультиплатформенных проектов – Shrek 2, Spider-Man 2, X-Men-Legends и Shark Tale – предсказуемо достоверно изображал героев соответствующих фильмов, комиксов и мультиков в приличествующих ситуациях, Call of Duty: United Offensive (PC) и Rome: Total War (PC) хвастались дежурными улучшениями, а роскошный гибрид FPS и RPG Vampire: The Masquerade Bloodlines (PC) свидетельствовал о том, что разработчики из Troika многому научились у коллег по цеху из Valve в деле высокодетального моделирования персонажей и создания убедительного AI на скриптовой основе. Мультиплатформенная Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events, «игроизация» экранизации юморного романа о сиротках-миллионерах и их злобном дядечке-убийце, поначалу предполагала едва ли не триумфальное возвращение механики Maniac Mansion, однако при ближайшем знакомстве сдулась до привычного 3D-платформера (читай: Harry Potter от EA), оживленного, впрочем, возможностью конструировать предметы, в духе Dark Chronicle.


Doom 3


Shrek 2


Vampire The Masquerade Bloodlines

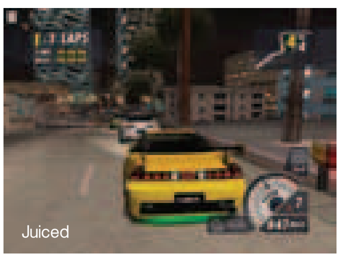
Acclaim

Располагаясь рядом с Sega, американская компания в очередной раз подтвердила свой статус неудачника. Притом что линейка проектов оказалась достаточно богатой – представлены игры самых разных жанров для многих платформ – настоящий хит среди них был один, крайне нетипичный для Acclaim стильный аркадный боевик The Red Star. Великолепная графика, удобное управление и скопированный из одноименных комиксов игровой мир заставили наших консольщиков подольше задержаться у стенда. При этом вряд ли стоит рассчитывать на большие продажи – успехом приключения магов из альтернативного Советского Союза будут пользоваться в основном у хардкорщиков. Гонка Juiced (PS2, Xbox, PS2), на которую ранее возлагалось немало надежд, оказалась некрасивой и скучной, затерявшись на фоне проектов конкурентов, причем не только Burnout 3, но и, скажем, Street Racing Syndicate. Шутер 100 Bullets (PS2, Xbox), опять же, страдал прежде всего от слабости графического движка, в остальном это простейшая стрелялка, да еще и скучная – аркадный автомат бы с ней простаивал в кинотеатрах впустую. Боевик Combat Elite: WWII Paratroopers (PS2, Xbox) в очередной раз эксплуатировал тему важного вклада союзников в победу во Второй мировой и явно был приурочен к 60-й годовщине D-Day. Наконец, Showdown: Legends of Wrestling (PS2, Xbox), тоже терялся на фоне альтернативных проектов компаний-соперниц.

Как обычно, остается лишь удивляться тому, что Acclaim продолжает оставаться в высшей лиге, да и вообще существует. Уже много лет компания выпускает в основном откровенно слабые игры, не пользующиеся успехом у публики. Или, как в пословице, «курица по зернышку клюет»?




Combat Elite: WWII Paratroopers


Juiced


The Red Star

RPG ОТ BIOWARE



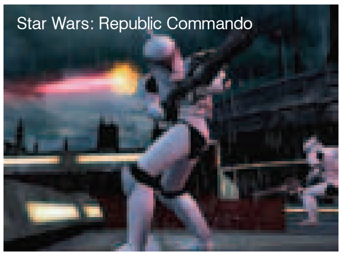
Компания BioWare известна как самый главный на сегодняшний момент разработчик RPG в PC-стиле, в последнее время пустившем корни и на консоли Xbox. Именно для последней и предназначен новый проект BioWare – Jade Empire, своего рода альтернатива Star Wars: KOTOR II. Место действия – древний Китай, главный герой – специалист по боевым искусствам, обладающий и мистической силой. Ему и его сторонникам придется немало попотеть, прежде чем они попадут в сады Запретного города… Впрочем, подробнее о проекте мы обязательно расскажем – ближе к релизу (намечен на первый квартал 2005 года). На E3 игра привлекла не так уж много внимания – лишь самые хитрые журналисты добрались до маленькой комнатушки BioWare, где можно было побеседовать с разработчиками, остальным достался только красивый видеоролик.

LucasArts

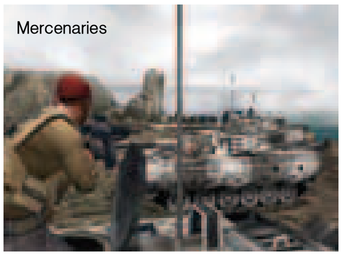
Стенд LucasArts на E3 точно не относился к самым заметным – найти его в укромном уголке Petree Hall можно было лишь с помощью карты. Не было там и ошеломляющего количества игр, однако все представленные проекты можно без сомнения отнести к потенциальным хитам. И – что неудивительно – все кроме одного посвящены «Звездным войнам».

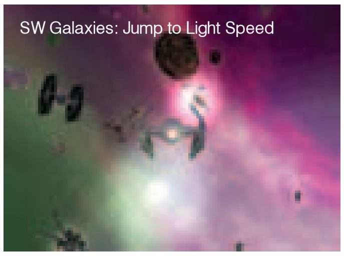
Мы уже подробно рассказывали в прошлом номере о Star Wars: KOTOR II: The Sith Lords (PC, Xbox). Эта RPG была представлена в играбельном виде, консультант охотно рассказывал посетителям об отличиях от предыдущей части... Однако больше внимания привлекали стоящие рядом юниты со зрелищным боевиком Mercenaries (PS2, Xbox) от Pandemic Studios, повествующим о вымышленном конфликте в Северной Корее. К вселенной Star Wars, что удивительно, отношения не имеет и потенциально способен стать настоящим прорывом. Все же остальные игры – лишь сиквелы, клоны и дополнения.

Целые толпы PC-геймеров участвовали в масштабных сетевых баталиях в Star Wars: Battlefront (PS2, PC) и Star Wars: Republic Commando (PC, Xbox). Быть может, это был второй после павильона Half-Life 2 центр притяжения поклонников компьютерных игр. Консольные версии, естественно, тоже не будут обделены мультиплеером. Не остался забытым и жанр MMORPG – LucasArts готовит нам первое расширение к Star Wars Galaxies, Jump to Light Speed. Основным нововведением станут космические баталии с использованием традиционной для «Звездных войн» техники. Любителям рыть неделями руду в шахтах предоставят возможность заняться, наконец, мужским делом и сесть за штурвал X-Wing!


Star Wars: Republic Commando


KOTOR II: The Sith Lords


Mercenaries


SW Galaxies: Jump to Light Speed

«СТРАНА ИГР» НАЗЫВАЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

МЫ ОЦЕНИЛИ ВСЕ ПРИВЕЗЕННЫЕ НА ВЫСТАВКУ ПРОЕКТЫ С УЧЕТОМ ТОГО, КАК ИМЕННО ОНИ БЫЛИ ПРЕДСТАВЛЕНЫ (ВСЕГО ЛИШЬ РОЛИК ИЛИ ЖЕ БОЛЬШАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ), НОВИЗНЫ ИНФОРМАЦИИ (HALF-LIFE 2, УВЫ, ПРОЛЕТЕЛ) И СОБСТВЕННО КАЧЕСТВА ИГРЫ (КОНСОЛИ):

- **Лучшее на выставке: Sony PSP**
- **Лучшее «железо»: Sony PSP/Nintendo DS**
- **Лучшая PC-игра: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth (PC)**
- **Лучшая приставочная игра: Final Fantasy XII (PS2)**
- **Лучшая игра для PlayStation 2: Final Fantasy XII**
- **Лучшая игра для GameCube: Resident Evil 4**
- **Лучшая игра для Xbox: Halo 2**
- **Лучшая игра для Game Boy Advance: The Legend of Zelda: The Minish Cap**
- **Лучшая игра для N-Gage: Pocket Kingdom**
- **Лучший action: Prince of Persia 2 (PC, PS2, GC, Xbox)**
- **Лучший action/adventure: Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)**
- **Лучший platform: Donkey Kong Jungle Beat (GC)**
- **Лучший FPS: Halo 2 (Xbox)**
- **Лучший shooter: The Red Star (PS2, Xbox)**
- **Лучшая RPG: Final Fantasy XII (PS2)**
- **Лучшая MMORPG: EverQuest II (PC)**
- **Лучший adventure: Fahrenheit (PS2, PC)**
- **Лучший simulation: Silent Hunter III (PC)**
- **Лучшая strategy: The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth (PC)**
- **Лучший racing: Burnout 3 (PS2, Xbox)**
- **Лучший fighting: Mortal Kombat: Deception (PS2, Xbox)**
- **Лучший puzzle: Yoot Saito's Odama (GC)**
- **Лучший sports: Mario Golf (GBA)**
- **Лучший music: Dance Dance Revolution Extreme (PS2)**
- **Самая оригинальная игра: Katamari Damacy (PS2)**
- **Самый интересный стенд: Square Enix**
- **Самые красивые девушки: Namco**
- **Сюрприз выставки: анонс новой The Legend of Zelda (GC)**
- **Разочарование выставки: отсутствие Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)**

THQ

На E3-версию монументального S.T.A.L.K.E.R. мы бросили короткий, но зоркий взгляд в прошлом номере «СИ», а сейчас расскажем о других играх, окружавших киевский долгострой на стенде THQ. Второй год подряд достойно показал себя Full Spectrum Warrior (Xbox, PC) – развившийся из внутреннего некоммерческого проекта армии США имитатор боевых действий пехоты в городских условиях. Destroy All Humans! (Xbox, PS2) станет идеальным подарком для помешанных на низкопробной кинофантастике пятидесятых – игра о борьбе с инопланетным вторжением а-ля «Марс атакует» запомнилась динамизмом и нездоровым юмором. Варгейм Warhammer 40,000: Dawn of War (PC) от Relic Entertainment неожиданно кинографичен, прекрасно анимирован (чего стоит зрелище демона, пытающегося стряхнуть со своей секиры застрявшую жертву) и наверняка придется по душе любителям продолжительных – в противоположность WarCraft III – онлайновых баталий. Платформер Tak 2: The Staff of Dreams (PS2) обзавелся поддержкой EyeToy, киношные игроизации компании включают The Incredibles, The Polar Express, The SpongeBob SquarePants Movie, The Punisher (для всех домашних платформ) и являют сплошь платформеры, за исключением последней, где геймеры получат шанс «очутиться в голове Карателя» (читай: 3D-шутер со сдвигом по фазе). Ярые поклонники сражений потных костюмированных мужчин по достоинству оценят WWE Day of Reckoning (GC) с невероятным сюжетным режимом и колоритной подборкой, гм, потных жиртрестов.


Full Spectrum Warrior

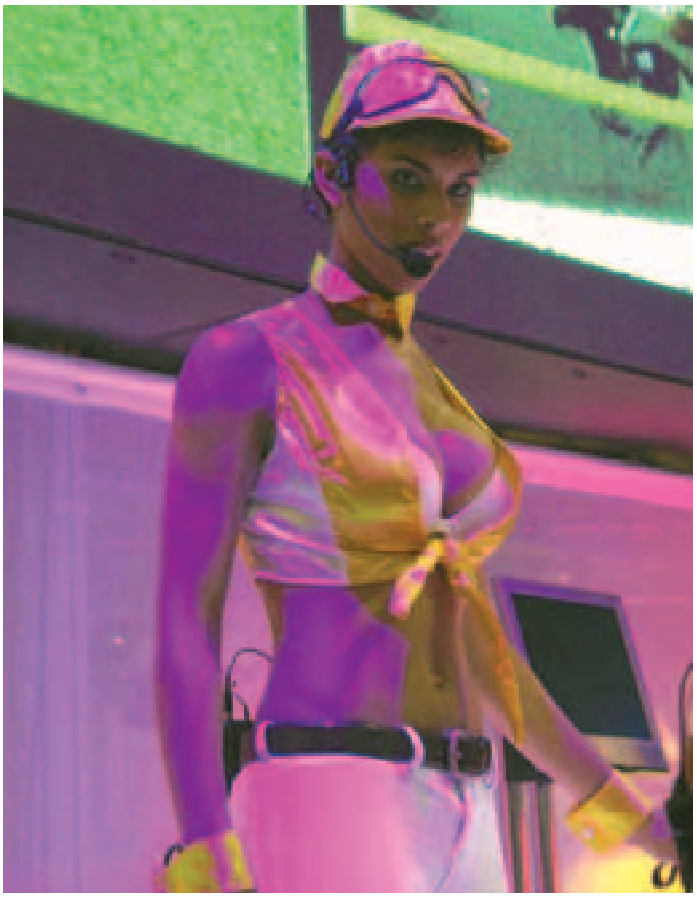

Destroy All Humans!


S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl

САМЫЕ «ГЛАЗАСТЫЕ» ДЕВОЧКИ



Стенд Tecmo в этом году был уж очень беден на игры, фактически раскручивалась только одна игра – Dead or Alive: Ultimate. Находящиеся в разработке сиквелы Dead or Alive и Ninja Gaiden не были представлены никак. Зато на сцену периодически выходили девушки, наряженные героинями популярного файтинга. Они проводили многочисленные конкурсы с призами и швыряли в толпу футболки (очень популярное мероприятие на E3). Странно, но это сработало: Tecmo оказалась единственной компанией, у которой уже на второй день выставки закончились пресс-диски с артом, раздававшиеся журналистам. Видимо, все наши коллеги первым делом решили посмотреть на живую Тину в откровенном костюме.





Koei

Японская компания в последнее время не раз заявляла о том, что планирует усиливать свое присутствие на западных рынках, однако E3 фактически проигнорировала. Лишь при большом желании можно было найти место, где обитает Koei – на самых задворках Kentia Hall (где традиционно представлены PC-разработчики, а также самые мелкие компании, занимающиеся выпуском околоигровой продукции – вплоть до чистящих дисков).

Основными проектами были игры серии Dynasty Warriors (прижившейся на Западе): Dynasty Warriors 4: Empires и Samurai Warriors. Последняя уже поступила в продажу – ждите рецензии в «Стране Игр». Кроме того, Koei привезла на E3 свои MMORPG-проекты, Nobunaga's Ambition Online (PS2) и Uncharted Waters Online (PC). Последний особенно интересен – первые игры серии UW были локализованы на Западе в начале 90-х и завоевали популярность среди поклонников нестандартных RPG. К сожалению, обе MMORPG, равно как и проекты Koei для мобильных телефонов, пока не планируется издавать на Западе (однако это и не исключается совсем).

С учетом вышесказанного уже должно быть ясно: Koei пока просто нечего показывать американской прессе, поэтому и тратить деньги на шикарную инсталляцию бесполезно. Почему сложилась такая ситуация (с учетом успехов издательства на всех рынках)? Быть может потому, что все интересные проекты уже поступили в продажу, а анонсы новых делать пока рано.



Samurai Warriors

СЕКРЕТЫ GIZMONDO

Впервые система была анонсирована под названием Gametrac, и кое-что о ней мы уже писали. На E3 была представлена вполне рабочая версия, к которой прилагалась и ранняя версия некоей гоночной игры, так что можно было опробовать систему и в действии. Но не стоит удивляться тому, что сие событие потерялось на фоне демонстраций PSP и Nintendo DS, а также (в меньшей степени) N-Gage QD. Дело совсем не в отсутствии желания раскручивать консоль. Павильон был отстроен достаточно дорогой и стильный, зазывали в него прессу активно. В целом ситуация сложилась та же, что и с Phantom от Infinium Labs. Система уже готова к запуску, она достаточно интересна, но не позиционируется как прямой конкурент «нормальных» консолей от Sony, Nintendo или же Microsoft. Налицо полное отсутствие поддержки независимых разработчиков, поэтому собственная библиотека игр пока видится только на бумаге. Зато грамотно составленных пресс-релизов написано немало.

Во-первых, нас уверяют, что в Gizmondo имеется процессор, работающий на тактовой частоте 400 МГц, графическая же систе-



SNK NeoGeo

Компания возвращается в США – впервые после банкротства SNK! И не с пустыми руками.

King of Fighters: Maximum Impact – первая оригинальная разработка для PlayStation 2, стала заодно еще и трехмерным дебютом сериала. А в условиях отсутствия серьезных конкурентов от Capcom (там вовсю отмечали 15-летие Street Fighter) и Namco (Tekken 5 – лишь в виде ролика) игра привлекала внимание многих файтеров. Революции (ее многие боялись) не произошло, новый KoF успешно использует все наработки предыдущих частей и представляет новые приемы и элементы системы боя. Жаль лишь, что, как и прежде, массовой популярности ждать не стоит – SNK по-прежнему ориентируется на свою старую фан-базу. И на уже имеющуюся линейку хитов, которую можно хоть бесконечно портировать на новые и новые консоли.

Второй по значимости новый проект – Metal Slug 3 для Xbox. Тот самый, что уже давно успели оценить поклонники системы NeoGeo. В портированную версию войдут новые миссии и десять новых видов техники. Всего же в линейку SNK NeoGeo входят: новый Samurai Showdown (PS2), SNK vs Capcom: SVC Chaos (Xbox), King of Fighters 2002 и 2003 (PS2), Metal Slug 4 и 5 (PS2).

Не забывает SNK NeoGeo и об аркадных платформах. На выставку E3 половина игр была привезена именно в виде автоматов на базе чипсета NeoGeo. Компания твердо намерена вернуться в американские аркадные залы, и у нее для этого есть все шансы.


KOF: Maximum Impact


KOF: 2002/2003


Metal Slug 4,5

Natsume

Удивительно, что это небольшое издательство, японское по сути (идеология подбираемых игр и происхождение руководства), но располагающееся в США, было достаточно эффектно представлено на E3. Одна инсталляция с коровами (воссозданная по мотивам известного арта из Harvest Moon) чего стоит! На выставку Natsume привезла Harvest Moon: A Wonderful Life 2 (GC), Harvest Moon: Friends of Mineral Town 2 (GBA) и Chulip (PS2). Первые две – не вполне самостоятельные проекты, это просто американские версии A Wonderful Life for Girls и Friends of Mineral Town for Girls, особые модификации оригинальных игр, где главным героем становится девушка. Ей нужно очаровывать парней и заодно выращивать овощи. Действительно оригинальный и многообещающий проект – Chulip – очень удачно вписывается в этот ряд. Дизайн схож с Harvest Moon, обилие шуток сделало бы честь любой японской RPG, а задача перед героем стоит вполне «анимешная». Ему не надо спасать мир, не требуется создавать семью, надо всего лишь поцеловать любимую девушку под сенью волшебного дерева...

Natsume в последние годы перехватывает у Working Designs статус культового локализатора. Да, конечно, в основном оно занимается сериалом Harvest Moon, но такими темпами можно постепенно приучить публику к love/dating-симуляторам, прячущимся под маской RPG, а затем приняться и за издание еще более оригинальных японских проектов.


Chulip


Harvest Moon: Friends of Mineral Town 2


Harvest Moon: A Wonderful Life 2

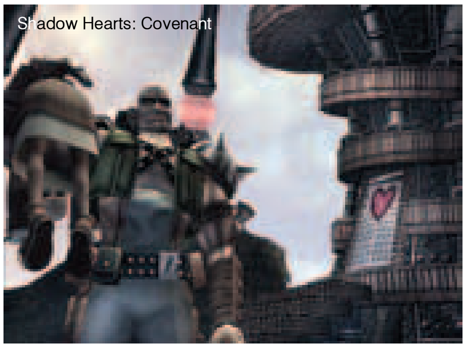


ма – 64-битная. Обычному геймеру может показаться, что это чуть ли не серьезнее, чем у PSP. На практике же та самая демонстрировавшаяся гоночная игра вполне тянет на средний уровень проектов для N-Gage, не более того. Во-вторых, создатели системы сравнивают ее и с обычными мобильными телефонами, и с N-Gage (плюсом называется то, что здесь есть нормальная раскладка клавиш, включая и два шифта). Очевидно, что здесь Gizmondo и вправду на высоте, если не вспоминать о PSP и DS. В-третьих, Gizmondo является полноценным мобильным телефоном – как и N-Gage. Поддерживает GPRS, MMS и прочие радости жизни, умеет проигрывать MP3 и MPEG, а также снабжен встроенной цифровой камерой. Предполагается, что графическими и музыкальными файлами пользователи смогут свободно обмениваться. В этом плане Gizmondo, конечно же, опережает и DS с его графическим чатом, и PSP, и даже N-Gage. Издателям приготовлен и такой подарок: предполагается, что пользователям системы можно будет рассылать демо-версии игр, музыкальных альбомов и трейлеры фильмов. Вопрос, кто будет платить за трафик, правда, остается открытым…

Gizmondo призван заменить еще и MP3-плееры, благо позволяет хранить неограниченное количество музыки на флэш-картах.

Midway

Несмотря на то что Midway не расположился в престижном South Hall, подборка игр наглядно доказывала, что у американского издательства есть еще порох в пороховницах.
На «ролевом фронте» линейку проектов поддерживала Shadow Hearts: Covenant (PS2), английская версия Shadow Hearts 2 от Aruze. Мы уже рассказывали подробно об игре в 10 номере, на E3 была привезена та же японская версия, на базе которой мы и писали превью. Для любителей FPS был припасен шутер Area 51 (PS2, Xbox). Возможность сыграть в deathmatch-режиме прямо на стенде привлекала куда меньше (всего два вида оружия и одна уж очень скучная карта), чем обещания пресс-релизов (нам откроют тайну о контактах правительства США с инопланетянами и о фальсификации высадки американцев на Луну!). Герой еще прошлой E3, боевик от третьего лица Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, на деле является претендентом на статус хита. К слову, пропагандируемая фича Half-Life 2, позволяющая манипулировать предметами на расстоянии, не идет ни в какое сравнение с тем, что уже сейчас есть в Psy-Ops! Владеющий паранормальными способностями герой может легко передвигать объекты (включая и врагов), а затем поджаривать их (пирокинез!). Управление на удивление удобно.
За закрытыми дверями показывали также «асоциальный боевик» NARC (PS2, Xbox) – он ничуть не изменился со времен нашего последнего превью. Интересно, что в свежую версию Midway Arcade Treasures как раз войдет одноименный хит 1988 года выпуска. Ее также можно было оценить на выставке.
Ну и, наконец, то, чего все так долго ждали, – новый Mortal Kombat. По моему скромному мнению, MK: Deception очень неплох, хотя в целом игра изменилась мало по сравнению с Deadly Alliance – революции не ждите. Но не зря ведь, по мнению многих авторитетных западных изданий, именно Mortal Kombat был признан лучшим файтингом выставки – интерес к проекту очень велик. Быть может, Guilty Gear Isuka и Tekken 5 окажутся самыми популярными мультиплеерными проектам, великолепный single-режим всегда был и останется визитной карточкой сериала MK.

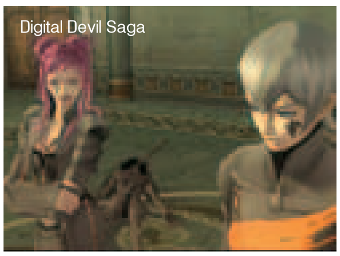

Shadow Hearts: Covenant


NARC


Psy-Ops: The Mindgate Conspiracy

Atlus

Второй по важности издатель JRPG в Японии (после Square Enix) всегда имел достаточно слабое американское отделение. Это доказала и E3 2004: для демонстрации игр было оборудовано небольшое помещение в крыле, где располагались в основном небольшие комнаты для переговоров. При этом все проекты были представлены лишь видеороликами и флаерами. Тем не менее, линейка игр заслуживает самого пристального внимания, практически все можно отнести к категории «хитов не для всех».
О Phantom Brave, самой свежей тактической RPG от Nippon Ichi, мы уже немного рассказывали, повторим вновь: это претендент на девять с половиной баллов из десяти, новое слово в жанре, очень умная и смешная вещь. Принципиально используется именно спрайтовая графика, так что это еще и идеальная игра для поклонников ретро. Писали мы и о Shin Megami Tensei: Nocturne. Здесь уже графика трехмерна, но не слишком хороша – увы. Зато этот сериал всегда отличался глубиной сюжета и интересными философскими подтекстами (зачастую – антирелигиозными), из-за чего испытывал проблемы с локализацией в США. Некоторым сюрпризом для нас стал проект Digital Devil Saga. Atlus позиционирует эту игру как прямого конкурента Final Fantasy X, Xenosaga и Star Ocean III. Нам больше всего запомнился дизайн – его сложно с чем-то сравнивать, разве что с Breath of Fire: Dragon Quarter. Графический движок использует технологию cel-shading, и он достаточно силен, чтобы игру можно было сравнивать с современными RPG от лидеров индустрии.


Digital Devil Saga


Phantom Brave


Digital Devil Saga

Предполагается, что встроенные алгоритмы шифрования позволят издателям контролировать процесс распространения MP3-файлов – в частности, те могут самоуничтожаться, если окажется, что они попали к пользователю, не имеющему на них право. Насколько надежной будет защита и не будет ли она раздражать владельцев Gizmondo – опять же, вопрос открытый. Windows Media Player умеет также проигрывать видео в формате MPEG 4. К счастью, нам пока не предлагают смотреть сразу целые фильмы (хотя надеются, что в будущем и это будет возможно), но вот музыкальные клипы и трейлеры кинолент – легко. Уникальная возможность Gizmondo – поддержка системы глобального позиционирования GPS. Примеры использования ее можно приводить долго – в частности, можно запрашивать через сеть координаты ближайших кинотеатров и ресторанов. А родители смогут устанавливать для Gizmondo границы, которые системе позволено покидать (например, здание или город), если же аппарат пересечет некую невидимую черту, то отошлет сообщение на заранее заданный адрес. Еще одна очевидная фича – поиск ближайших к вам владельцев Gizmondo. Обещают использовать GPS и в играх, хотя пока не вполне понятно, как именно. Следует понимать только, что все вышеперечисленное (включая и определение координат) можно реализовать и без GPS. Поддержкой же Bluetooth и USB никого не удивишь. Не надо рассчитывать и на популярность операционной системы (Windows CE) – Dreamcast в свое время это не очень-то помогло. Сейчас самый важный вопрос – это цена. Если Gizmondo, как и N-Gage, окажется дешевым смартфоном с относительно богатыми игровыми возможностями, то любители высокотехнологических гаджетов с удовольствием будут его покупать. В противном случае, увы, его релиз окажется полностью незамеченным.

Sammy

Центральное место в павильоне Sammy занимал небольшой (на 30 человек) кинотеатр, стилизованный под дом с привидениями. Там руководитель американского подразделения демонстрировал ролик из Darkwatch: Curse of the West (PS2, Xbox). Импровизированные билеты на этот «сеанс» изначально вкладывались в бэдж каждому посетителю выставки, а симпатичные девушки зазывали всех проходящих мимо, так что очередь скапливалась не меньшая, чем даже у павильонов Square Enix или же Bandai. Хотя, понятное дело, ранее об этой разработке Sammy мало кто слышал.
Более предсказуемым был успех Guilty Gear Isuka (PS2), хотя для этого почти ничего не делалось. Две консоли, два больших экрана и по четыре игрока в одном сражении: геймеры чуть ли не дрались за право опробовать новую часть популярной серии. Много внимания было уделено и трехмерному файтингу на 16 персон, Iron Phoenix (Xbox). Ни одна из консолей не пустовала, а бои комментировались представителем Sammy. Игра напомнила замечательный Heavy Metal: Geomatrix (DC), разве что тематика несколько другая – китайская мифология. Остальные проекты включают в себя шпионский симулятор Spy Fiction, а также свежеанонсированный боевик от третьего лица The Shield, создающийся по мотивам одноименного телесериала от Fox Interactive.
Новая E3 впервые продемонстрировала потенциал Sammy как игрового издательства. Если ранее оно было известно исключительно по файтингу Guilty Gear, то с образованием Sammy Studios и началом активной работы с небольшими независимыми командами разработчиков превратилось в достаточно серьезного игрока на рынке. И пусть очевидных мегахитов пока не заметно, откровенно провальных вещей тоже нет, а середнячков – уже пять штук. Ровно столько же, сколько и у Midway, к примеру.


Guilty Gear Isuka


Iron Phoenix


Darkwatch: Curse of the West

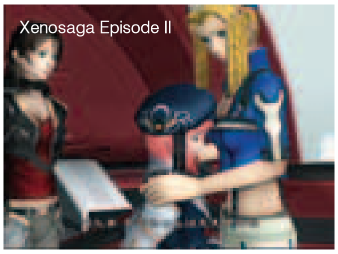
ДЖОЙСТИКИ ОТ LOGITECH

Компания Logitech продолжает завоевывать рынок периферии для игровых консолей. В частности, на E3 было объявлено, что именно она будет производить официальные рули (PS2, Xbox) для симуляторов гонок NASCAR. Они популярны не столько в России, сколько в США, однако у Logitech в запасе есть немало интересных устройств – вроде Driving Force Pro – устройства управления, рекомендуемого для применения в Gran Turismo 4. Демонстрировались на стенде Logitech и новейшие беспроводные джойстики Cordless Action Controller (PS2) и Cordless Precision Controller (Xbox). Оба работают на частоте 2.4 ГГц и передают сигнал на расстояние до девяти метров. Двух пальчиковых батареек хватает на сотню часов.
Завлекали посетителей на стенд прежде всего интересными играми. В частности, наш Костя Говорун провел не менее получаса за Soul Calibur 2, изучая опыт японских, корейских и американских файтеров.

Namco

Возможно, один из самых впечатляющих павильонов соорудила Namco. Здесь не было каких-то очень оригинальных инсталляций – лишь автомобиль из SRS (Street Racing Syndicate, PS2, Xbox, GC), – однако подборка игр превзошла все ожидания. Владельцам GameCube в дальнем уголке показывали играбельные версии Baten Kaitos и Tales of Symphonia. К слову, вторая из них этим летом появится в продаже и в Европе. Собственно SRS – проект, в свое время выкупленный Namco у 3DO, – ничем особенным не выделяется, но зато продвигала его целая толпа очаровательных девушек в ходе многочисленных шоу, конкурсов и презентаций. Не менее важным оказался и боевик Death By Degrees, где в главной роли выступает Nina из файтинга Tekken. Это своего рода аналог Rise to Honor или даже, скорее, Dead to Rights (сиквел его, предназначенный для PS2 и Xbox, также демонстрировался на видео). Акробатические кульбиты блондинки выглядели одинаково хорошо и в игре, и на сцене, где под аплодисменты публики «косплейная» Nina расшвыривала врагов налево и направо. Несколько меньше запомнилась презентация Ace Combat 5: The Unsung War (PS2). Возможно, проблема в том, что в играбельной версии было очень сложно найти отличия от четвертой части сериала. Все-таки, в авиасимуляторы надо играть долго и целыми миссиями. На отдельных больших экранах крутились видеоролики из Tekken 5 и Xenosaga: Episode II, вы их наверняка уже видели на наших дисках. Xenosaga, к слову, скоро выходит в Японии – тогда-то и сделаем большой материал об игре. Из других проектов стоит отметить шутер для светового пистолета Time Crisis: Crisis Zone (PS2) и боевик Ghosthunter (да-да, тот самый «Охотник на призраков», в США его издает Namco). Никаких сиквелов Soul Calibur, увы.
Интересно, что Namco, хоть и не показывала на E3 в играбельном виде ни одного явного мегахита, но не привезла и ни одного откровенного середнячка. Есть некая планка качества, ниже которой разработчики из компании Namco не опускаются никогда. О многих их соседях по выставке этого сказать нельзя.


Ace Combat 5: The Unsung War


Xenosaga Episode II


aDeath by Degrees

Ubisoft

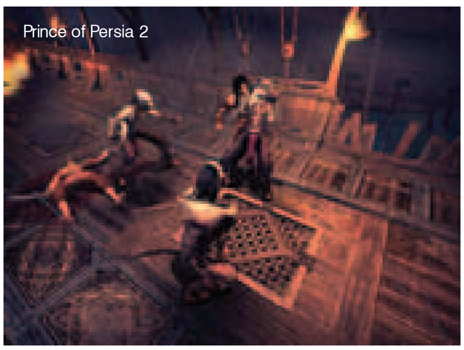
Издательство Ubisoft, добившееся в последнее время небывалых успехов (достаточно вспомнить Prince of Persia: The Sands of Time, большинством журналистов признанный лучшей игрой 2003 года), привезла на E3 целых 14 оригинальных проектов.

Как известно, после покупки Red Storm именно Ubisoft снабжает нас новыми шпионскими играми от Тома Клэнси. В этом году на всех домашних платформах должен появиться тактический боевик Tom Clancy's Ghost Recon 2 (PC, PS2, GC, Xbox), идет также работа над Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow. Показывали в мае и версии Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow для GC и PS2 (на PC и Xbox игра уже вышла). Впрочем, главным сюрпризом стал анонс третьей части Tom Clancy's Splinter Cell. Сэму Фишеру на сей раз предстоит бороться с корейскими террористами, мечтающими развязать Третью мировую войну... Графический движок настолько поразил американских журналистов, что они наперебой принялись раздавать проекту награды вроде «самая красивая игра выставки». Что касается платформ, то пока они не названы, но логично предположить, что Splinter Cell 3 сначала выйдет на Xbox и PC, а затем на PS2 и GC. Достались свои плюшки и тем, кто играет исключительно на PC. Им пообещали Myst IV: Revelation – продолжение популярного квеста, симуляторы Pacific Fighters (авиация) и Silent Hunter III (подводная лодка) и стратегию The Settlers: Heritage of Kings.

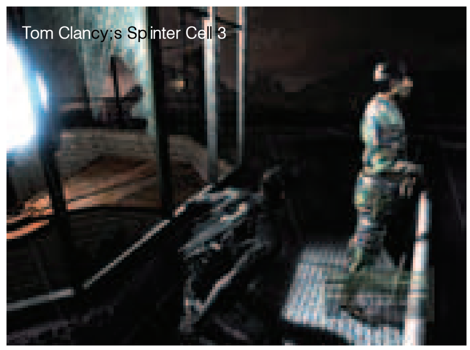
Самым важным (и уже вполне ожидаемым) анонсом стал Prince of Persia 2, продолжение прошлогоднего хита. На презентации крутился потрясающий видеоролик, а представители Ubisoft настойчиво продвигали мысль о том, что сиквел кардинально отличается от оригинала. И система боя принципиально изменилась, и даже облик главного героя – совсем другой. Не исчезли и манипуляции со временем – напротив, список возможностей Принца расширился. Еще одним подарком консольщикам стал боевик Far Cry: Instincts (PS2, GC, Xbox), особая версия популярного шутера для PC. На стенде Ubisoft была подготовлена шикарная инсталляция с искусственными пальмами (правда, куда менее красивыми, чем у MGS3), где геймеров встречал джип со страшного вида вооруженными людьми. В линейку Ubisoft также вошли Brothers in Arms (PC, PS2, Xbox), Rocky: Legends (PS2, Xbox), Notorious: Die to Drive (PS2, Xbox) и Dukes of Hazzard: Return of the General Lee (PS2, Xbox). А в Европе компания будет распространять еще и EverQuest II (PC) от Sony, Playboy: The Mansion от ARUSH Entertainment и даже Star Ocean: Till the End of Time (PS2) от Square Enix.

Ubisoft уверенно расширяет свой бизнес, причем за счет как сиквелов уже проверенных хитов, так и оригинальных разработок. В линейке компании уже сейчас есть несколько претендентов на звание лучших игр 2004 года, и мы еще не раз вспомним о них на страницах нашего журнала.


FarCry: Instincts


Prince of Persia 2


Myst IV: Revelation


Tom Clancy:s Splinter Cell 3



МЕЖРАСОВЫЕ КОНТАКТЫ

Apex Digital представила на E3 свою собственную игровую консоль. Правда, здесь уместнее был бы термин set-top box, а сравнивать новинку проще всего с PSX от Sony. Самой важной фичей считается особая технология от DISCover, называемая Drop & Play. Она позволяет консоли в фоновом режиме устанавливать игру, не требуя ничего от пользователя. То есть, можно просто взять диск, вставить в консоль, подождать некоторое время, а затем спокойно сидеть с джойстиком (или мышью и клавиатурой) в руках и развлекаться. Перед телевизором (поддерживается progressive scan). На E3 крутился такой хит, как Call of Duty, и на широком экране смотрелся очень даже ничего. Кроме этого, ApeXtreme проигрывает DVD и CD и умеет воспроизводить все популярные форматы медиа-файлов.

НОВОСТИ О GBA VIDEO

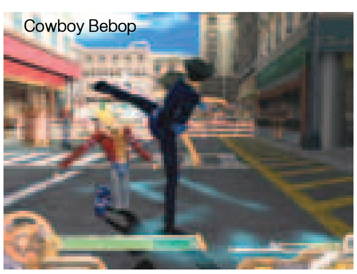
Бродя по выставке, мы наткнулись на халявно раздаваемые наушники для GBA SP (как известно, обычные к новой модели GBA не подходят). Но просто так нам их не дали, заставили сначала посмотреть картридж с одним из сериалов от Nickelodeon (есть и более приличные вещи вроде Sonic X). В целом качество нас устроило, управлять просмотром на GBA уж точно не менее удобно, чем на джойстике от PS2. Занимается производством картриджей с видео (по 45 минут в каждом) компания Majesco, а Nintendo ее всемерно поддерживает. А как же, новая возможность GBA! Проблема лишь в том, что с релизом PSP появится консоль, которая умеет делать то же самое, но на гораздо более высоком уровне.





Bandai

На стенде Bandai также дело не обошлось без очереди. Там можно было получить футболки по мотивам Cowboy Bebop, а создатель культового сериала, Тосихиро Кавамото, раздавал автографы первым 75 счастливчикам.
Естественно, главным козырем издательства был боевик Cowboy Bebop (PS2), представленный в играбельной форме. Впрочем, в качестве проекта можно сомневаться, да и статус культового аниме отнюдь не обязан обеспечить успех игре по мотивам. Лишь массовая популярность среди подростков (которой обладает Dragon Ball Z) способна «продать» все что угодно.
То же можно сказать и о других проектах Bandai. Файтинг Gundam Seed: Battle Assault (PS2, GBA), где будут представлены 25 новых моделей роботов из сериала, запущенного этой весной на Cartoon Network), несерьезный реслинг Galactic Wrestling (PS2), смешной симулятор гольфа Ribbit King (PS2, GC), конкурент покемонов Digimon World 4 (PS2, GC, Xbox) и убогий Digimon Racing (GBA) – все имеют кучу недостатков и интересны в основном поклонникам одноименных аниме-сериалов (если таковые имеются).
Тем не менее, заметен и определенный прогресс: Bandai теперь занимается локализацией игр, которые еще год-два назад мы и не надеялись увидеть не на японском языке. В частности, в США выйдут InuYasha: The Secret of the Cursed Mask (PS2), RPG (полноценная, не love/dating-сим, но с обилием аниме-вставок) по мотивам одноименного сериала и боевик Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (PS2). Теперь можно рассчитывать на то, что все интересные игры по мотивам аниме, изданного (либо транслирующегося по телевидению) в США, будут локализованы американским отделением Bandai. А там, глядишь, подтянутся другие издательства. Впрочем, это уже тема для отдельной статьи.


Cowboy Bebop

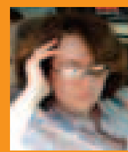

Digimon Racing


Galactic Wrestling


Ghost in the Shell: Standalone Complex

КАК НАМ ВЫСТАВКА?

Командированные на E3 редакторы делятся персональными впечатлениями от грандиозного мероприятия.



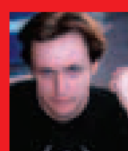
А.КУПЕР:

Даже курортный климат не отвлекает: когда перед тобой машет мечом кумир детства Миямото, на пляжи Лонг-Бич не очень-то и тянет. Не соглашусь с Костей, оригинальных проектов и в этом году было слишком мало, а бесконечные – качественные, спору нет – сиквелы римейков клонов теснились плотными рядами. Да и шут с ними, главное – показано новое портативное «железо», и уже благодаря этому выставка была куда интереснее прошлогодней. Жаль, отдохнуть после этого дурдома толком не получилось. Чего себе точно не прощу – так это пропущенной вечеринки SCEA, где зажигали Black Eyed Peas и Missy Elliot.



WREN:

Выставка E3 – мероприятие, которое должен посещать каждый работник игровой индустрии. Именно чтобы «держать руку на пульсе», как бы банально это ни звучало. Да, в этом году не было анонсов консолей нового поколения, да и потенциальных хитов «из ниоткуда» тоже не появилось. Но все интересные проекты успеть посмотреть можно было лишь за неделю, не меньше. Очень показательно. И ни слова о сиквелах. Оригинальных проектов вроде Odama, Panic Maker, Donkey Kong Jungle Beat, Pocket Kingdom, Psy Ops и Chulip было более чем достаточно. А Nintendo DS? Могу сказать честно: мне она очень понравилась. Жду с нетерпением.



ПЕТР ГОЛОВИН:

Первая игровая выставка, увиденная собственными глазами, запоминается надолго. Что поразило меня на E3'2004? Конечно же, размах, с которым проводится это грандиозное мероприятие. Переступив порог зала, попадаешь совершенно в другой мир. Оглушительная музыка, яркий свет прожекторов, гигантские декорации и огромное количество людей… Лавина ярких красок и звуков подхватывает и несет вперед, лишь изредка замедляя свое стремительное течение перед павильонами игровых гигантов. Чтобы увидеть все проекты, требуется гораздо больше трех выставочных дней. А чтобы поиграть в них – целая вечность.



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НА ГРЕБНЕ WWWОЛНЫ

■ www.mkdeception.com
Официальный сайт будущей игры. Пока стоит редирект на midway.com, где есть раздел MK Deception, но в скором времени эта ситуация изменится.

■ www.mk5.org
Разросшийся и похорошевший фэн-сайт сериала. Самый оперативный и надежный западный источник.

■ http://mk3movie.mortalkombatonline.com
Неофициальная страница, посвященная третьему МК-фильму.

■ www.fatality.pristavki.com
Русскоязычный проект по миру МК, к которому имеет отношение и ваш покорный слуга.

ПРОЩАЙ, NINTENDO?

Из последнего финансового отчета Midway видно, что GC-версия MKDA не оправдала ожиданий, но и убыточной тоже не была. Тем не менее, издатель однозначно дал понять – версии новой игры для GC не будет. Вероятно, такой шаг связан со стремлением Midway позиционировать MKD как игру, ориентированную на сетевой мультиплеер, в таком случае решение оставить за собой только те платформы, что позволяют играть по сети (Xbox и PS2), вполне закономерно. Причем, по очевидным причинам Xb-версия выглядит куда привлекательнее для покупателей. Однако шквал писем от почитателей Nintendo, похоже, способен убедить небожителей передумать: в неофициальном интервью Эд Бун обещал поклонникам подумать о перспективах GC-рынка.

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

С точки зрения игрового движка новый Mortal Kombat от старого недалеко уплыл – Бун сотоварищи не стали тратить время на «полигонную» гонку, сосредоточившись на полировке игрового процесса. Конечно, графическое ядро слегка улучшили, но реальные различия в графике MKDA и MKD замечают пока лишь самые дотошные – причем, заключаются они скорее в новых возможностях, которые открывает подобная модернизация.

Многие помнят слова Эда Буна о том, что в MKDA не воплощено и половины геймплейных задумок: банально не хватило времени, а в очередной раз переносить дату выхода не позволил издатель. С этим связан и другой неприятный момент – доверчивые почитатели таланта «кровожадных американцев» не нашли в прошлой игре реализации ряда авторских обещаний. Что ж, они есть в MK Deception. Поэтому сразу расставим точки над «i»: неискушенный игрок практически не заметит разницы между позапрошлогодним MKDA и нынешним MKD – разве только одна буква из аббревиатуры потерялась. Но геймер, немало часов посвятив-

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** fighting
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Midway
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 31 декабря 2004 года

http://www.mkdeception.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

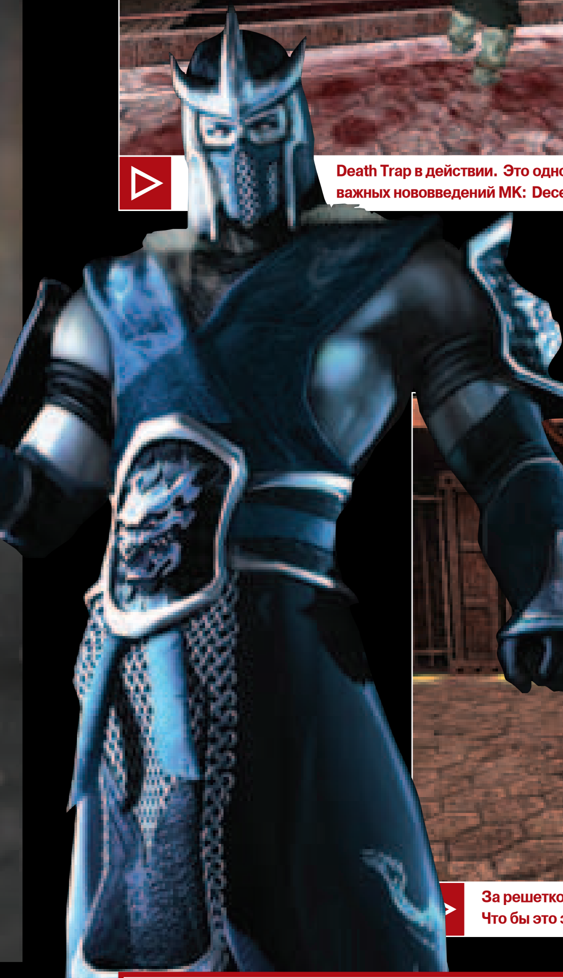


Death Trap в действии. Это одно из наиболее важных нововведений MK: Deception.

СПЛОШНОЙ ОБМАН

Мало того, что заголовком MK6 выбрано слово «обман», так еще и разработчики подливают свежей кровушки в бурлящее варево предположений прессы и поклонников. Бун не устает повторять, что «все здесь сплошной обман, не то, чем кажется». С такой подачи весь Интернет всерьез обсуждает самые невероятные вещи. Вплоть до того, что в Deception вновь возникнет Лю Канг – не то в облике зомби, не то в качестве призрака.

Подобные сенсации, очевидно, будут сопровождать игру до самого релиза – в стане разработчиков есть настоящие интриганы: порой ходят слухи настолько фантастичные, что им даже хочется верить. Например, в интервью одному из гейм-сайтов Бун вскользь упомянул, что в арсенале героев будет движение Hari Kari – этюд на тему Suicidality. Естественно, этой информации никто не поверил, но вскоре в одном из видеороликов персонаж с хрустом свернул себе шею… Где правда, а где обман? E3 не дала всех ответов. Ждем TGS?



...ТЕПЕРЬ МОЖНО МНОГОЕ – РАЗБИТЬ ОКНО ФАЙЕРБОЛОМ, РАЗМЕТАТЬ ПРОТИВНИКОМ ГРУДУ ЯЩИКОВ, ЗАТОПТАТЬ САПОЖИЩАМИ ПИЩАЩИХ НА ПОЛУ ГРЫЗУНОВ...



За решеткой в темнице сырой можно увидеть Дрiamина, Джарека и ноги Джейд. Что бы это значило?

СИНЕМА!

После долгого молчания чехарда с противоречивыми сведениями о третьем MK-фильме продолжилась. Все началось с того, что Джошуа Векслер отнес вынужденную задержку съемок не на счет конфликта между Treshold и New Line, как принято было считать до этого, а на счет смены руководства Midway. Чуть позже стало известно, что 6 мая в Лос-Анджелесе с продюсерами фильма встретился Линден Эшби. Эта новость особенно взбудоражила MK-сообщество, ведь сие есть косвенное свидетельство возвращения героя Эшби – Джонни Кейджа. Затем о начале съемок третьего фильма в августе этого года обмолвился Крис Казамасса. Но о своем участии в картине сыгравший в первом фильме роль Скорпиона актер промолчал. И завершил эту комбинацию британский журнал Total Film Magazine, назвавший режиссера третьего фильма, – им стал Роджер Кристиан, работавший ранее над такими картинами, как «Поле битвы – Земля» и Bandido, и в бытность художником получивший звание лауреата Американской Киноакадемии за известные «Звездные войны: Новая надежда» (1977). Кристиан сменит на режиссерском троне Андерсона и Лионетти.

ший Deadly Alliance, моментально отметит целый ряд нововведений столь весомых, что у него тут же зачешутся руки.

С ДЖОЙСТИКОМ В РУКАХ

«Главные различия между версиями для PS2 и Xb будут именно в графике – цветовая палитра, bump mapping... Мы знаем возможности обеих систем, а в нашей команде есть люди, которые творят с графикой настоящие чудеса, – они из кожи вон лезут, чтобы утереть нос соседям по цеху. А вот по части геймплея обе версии идентичны» (Эд Бун)

Несмотря на то что на выставке E3 была продемонстрирована вполне играбельная демо-версия (посетители могли сразиться в режимах Versus, сыграть в Kombat Chess, побегать в Konquest и попробовать свои силы, соревнуясь с одним из консультантов Midway в Puzzle-режиме), разработчики уверяют, что готова игра всего лишь на 20 процентов. Недоделано еще многое, в первую очередь – adventure-режим Konquest, который до сих пор выглядит бледновато, и сама механика схватки. В отличие от выставки 2002 года, когда демонстрировали сырую версию Deadly Alliance, на этот раз уже запрограммированы и суперудары, и Fatality. Тем не менее разработчики не устают повторять, что главная изюминка – боевые стили и они сильно изменятся в сравнении с теми, которые можно было увидеть в мае. Нам обещана существенная доработка комбо-системы и множество мелких нюансов, призванных разнообразить геймплей. Ну а пока стоит отметить, что скорость игры возросла, а ассортимент доступных атак приятно расширился. Не укрылись от цепкого взора журналистов и так называемые Fight State Indicators, сигнализирующие игроку о положении дел на арене, – о

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НЕ «ВЕРСУСОМ» ЕДИНЫМ...

Крайне приятно было узнать и о том, что простенькие бонусы, вроде Test Your Might, наконец выросли в самостоятельные режимы. В MK Deception таких игр будет три.

Puzzle Kombat представляет собой тетрисообразную головоломку с падающими в «стакан» фигурками. Пока вы следите за тем, чтобы фрагменты головоломки объединялись в одноцветные фигуры, ваши очаровательные (а как еще назвать малышей-единоборцев, выполненных в стиле super deformed?) подопечные разыгрывают возню не на жизнь, а на смерть. Чем успешнее вы опустошаете «стакан» – тем продуктивнее ваш малыш мутузит противника. Умудрились выстроить последовательность фигур? Получайте комбо-серию! Разжились бонусом? Вот вам и суперудар! Каждая успешная атака теснит карапуза противника к краю экрана, где его ждет ловушка, которая «поможет» раньше срока завершить раунд. А уж если вы научились играть как следует – то и от Fatality оппоненту не отвертеться: гиря весом в целую тонну безнадежно ухудшит его и без того незавидное положение.

Kombat Chess, как вы понимаете, – шахматы не простые, а боевые. Роль фигурок на доске отводится персонажам MK Deception, а сама доска располагается на местности, способной порадовать любого давнего фаната MK. Дело в том, что уровни Kombat Chess – суть трехмерные римейки бэкграундов двумерных игр серии – The Dead Pool, Portal, Courtyard, The MK3 Champions… Ветеранам будет что вспомнить. Сам процесс сражения гроссмейстеров напоминает недавнюю Wrath Unleashed с поправкой на тактические возможности шахмат и динамику «Смертельной битвы». Фигуры каждой из сторон делятся на классы. Пехота (Grunt, 10 шт.) – пешки, которые сдерживают натиск врага и идут в расход. Лицедеи (Shifter, 6 шт.) – своего рода ладьи и кони, оборачивающиеся теми, против кого воюют. Слоны-Колдуны (Sorcerer, 2 шт.) на двоих имеют восемь спеллов, у одного – атакующие (Kill, Imprison, Exchange, Sacrifice), у другого – защитные (Heal, Teleport, Ressurect, Protect). Роль ферзя принимают на себя Чемпионы (Champion, 1 шт.), способные двигаться много дальше других. Король – Лидер (Leader, 1шт.), сохранить своего и убить чужого – вот цель партии. На каждой половинке доски есть специальные клетки – аптечки для «своих», ловушки для «чужих». Их местоположение можно менять – следите за действиями противника. «Срубить» фигуру соперника не так-то просто: вторжение на уже занятую клетку обставляется как самый обычный VS-поединок с поправкой на большее количество здоровья атакующего персонажа. Когда схватка закончена, проигравшего выносят с поля, а победитель возвращается к игре.

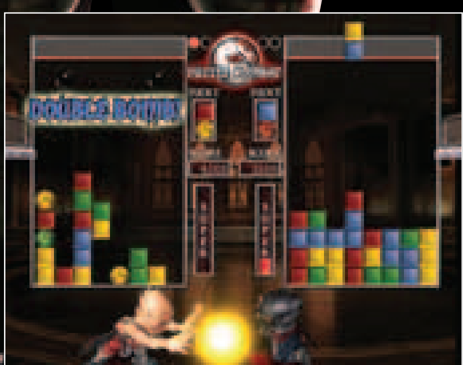
Konqest представляет собой сплав tutorial, файтинга и adventures. Более всего он напоминает Quest-режимы из Soul Calibur и Ehrgeiz одновременно. Есть и толика все еще не вышедшего Fable, и отголоски MK Mythologies. Вы начинаете игру десятилетия назад, мальчишкой, мечтающим научиться искусству боя. В додзе великого мастера Бо Рай Чо вы постигаете азы мастерства, выполняете различные квесты, общаетесь с другими обитателями пока еще тесного мирка. Летят годы, тренировки усложняются, а мирок раскрывает свои двери, выпуская вас в настоящий большой мир. В погоне за знаниями Судзинко (так зовут главного героя) находит себе все новых учителей, ввязывается в драки, теряет хитпойнты и приобретает новые умения. В какой-то момент он встречает посланника Старших богов, оценившего потенциал паренька, который сыграет заметную роль в мире Mortal Kombat. Но нынешних знаний возмужавшему Судзинко мало, и он отправляется в путешествие по пяти мирам, где вы сами выбираете, у кого и каким именно боевым искусствам хотите учиться. Специально для этого разрабатывается система объединения в branch style combo самых различных стилей.

В представленной на E3 демо-версии Konquest был показан лишь схематично (хотя и в играбельном виде), да и графически он еще далек от совершенства. Тем не менее, очень привлекательно выглядит заявленная, но пока не реализованная возможность активно влиять на внешний вид героя. Также нам обещают, что на своем пути мы повстречаем всех (!) героев сериала, каких только рождала фантазия Эда Буна и Джона Тобайеса. И некоторые скриншоты это подтверждают. Ну а когда уже насквозь индивидуальный старец доберется до конца игры, мы сможем задействовать его в остальных режимах. Особый шик, конечно, стравить дедушек по сети, проверяя, чье кунфу круче. Благо такая возможность есть.

любом изменении статуса вас известят цветные огоньки. Предполагается, что такой знак позволит новичкам быстрее освоиться с механикой игры, а ветеранам даст платформу для улучшения навыков.

В НОВЫХ УСЛОВИЯХ

Боевые локации не только стали гораздо больше, но и обрели индивидуальность. Практически все они – многоуровневые; особенно эффектно выглядит сцена, когда хорошо поставленным апперкотом герой отправляет противника в полет сквозь витражный потолок – под аккомпанемент бьющегося стекла в облаке осколочных брызг оппонент пролетает несколько метров над потолком, а затем падает обратно, пробив своим телом еще одну дыру. Другая арена порадует вас болтающимися повсюду висельниками, которыми можно буквально жонглировать в попытках нанести противнику дополнительный урон. Но главное событие – несомненно, привнесение в игру интерактивности качественно иного порядка – смертельного. На и без того мрачных аренах можно



Puzzle Kombat – это вам не какой-нибудь Lines! Игра страшная и жестокая!



MK отличается сложным сюжетом и запутанными родственными и иными связями между героями.



Быть может, Kombat Chess заменит нам тактические японские RPG?


Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
В тылу
ВРАГА
Десятки моделей техники: танки, бронемашины, пушки, мотоциклы и многое другое
Динамическое освещение и тени делают графику игры живой и насыщенной
Вы сможете захватить и использовать в бою любую технику, в том числе вражескую
Открытый люк означает, что танк пуст: вы можете отремонтировать его, и использовать в сражении
Бойцы заняли оборону в здании-это резко повышает их шансы на успех в бою
Кинематографическое качество взрывов, выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов
Удобный интерфейс - мощный инструмент для управления игрой
В игре может быть разрушено всё: техника, дома, укрепления, элементы ландшафта
Любой объект, расположенный на уровне, может послужить укрытием для бойцов
В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому
1С
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Компания Best Way. Все права защищены.
BEST WAY

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





Многообещающий Konquest mode выполнен с видом от третьего лица, рождая дополнительные параллели с Fable.

ВИРТУАЛЬНАЯ КЛАССИКА

Нельзя не обратить внимание истинного поклонника на проект Midway Arcade Treasures 2 – готовящийся сборник аркадных хитов прошлых лет, где ценители игрового ретро помимо прочего найдут все три первых файтинга серии Mortal Kombat. Основным достоинством сборника провозглашается тот факт, что на PS2-диске геймера встретят именно оригинальные версии игр: даже небольшие баги оригиналов бережно перенесены на DVD-носитель. Отныне коллекционерам не придется скачивать тонны эмуляторов – канонизированные Mortal Kombat, Mortal Kombat II и Mortal Kombat 3 скоро поступят в продажу по цене всего $20. В качестве бонуса нам обещано видео о создании третьей части кровавой саги. Помимо этого стало известно о разработке двух мобильных MK-игр. Очередной порт классического Mortal Kombat для неназванного пока стандарта сотовых телефонов Midway представила на E3 13 мая. В открытую продажу MK Mobile должен поступить уже 14 октября, роль издателя взяла на себя THQ.

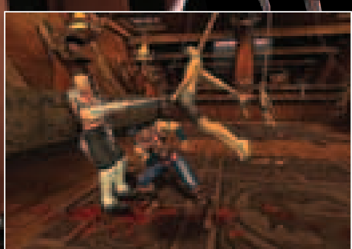
найти оружие – уникальное для каждой конкретной локации. Подняв его, вы автоматически теряете возможность пользоваться тремя базовыми стилями, но приобретаете поистине дьявольскую мощь. Кузнечным молотом, моргенштерном или огромным двуручником куда проще загнать противника в ловушку. А ловушек (Death Traps) здесь тоже хватает: врага можно уронить на шипы, скормить хищным насекомым, столкнуть в лаву и расплющить прессом... Способов лишить обладателя второго геймпада всей линейки жизни разом – уйма. Но будьте осторожны, дополнительное снаряжение расположено так, что взять его без риска почти невозможно: то пол не выдержит, а то и вовсе в ловушку угодишь. Заодно коварный Бун прибавил игре тактических элементов, позволив в нужный момент развернуть противника, поменявшись с ним местами (прием позаимствован из Tekken 4, где, как известно, особенно нужен не был); хорошая возможность проучить прижимающего вас к обрыву врага. Оставляет приятное впечатление и «обычная» интерактивность арен: разбить окно файерболом, свалить противника на груду с треском полопавшихся ящиков, затоптать сапожищами пищащих по полу грызунов – все это теперь можно. Наконец-то достойно реализованы погодные условия; есть и такая локация, на которой ежесекундно происходит смена дня и ночи. А как вам буквально на глазах разваливающаяся каменная площадка высоко в горах, где каждое мгновенье беспечности чревато моментальным свиданием с бездной?

УБИЙСТВЕННО

«Самая большая проблема – решить, какую из миллиона идей мы возьмемся реализовать. Ведь в голову их приходит куда больше, чем мы способны воплотить в игре. Некоторые идеи развиваются и получают путевку в жизнь, а некоторые... так и остаются всего лишь идеями» (Эд Бун).

Что приходит на ум, стоит только услышать об MK? Правильно, Fatality. Теперь индивидуальных смертельных добиваний у каждого персонажа насчитывается ровно по два. И многие из них выглядят существенно лучше всех тех, что мы видели раньше. Ищите соответствующие видеофайлы на нашем диске. А теперь давайте загибать пальцы – по два индивидуальных смертельных приема на брата – раз, возможность убить противника прямо во время схватки по-разному на каждой из арен – два, да плюс еще можно успеть покончить с собой раньше, чем оппонент сумеет выполнить фатальный прием – три. Друзья, нас ждет веселенькая осень!

Конечно, пока остается немало вопросов, не вполне ясно, насколько сильнее или слабее окажется новый Mortal Kombat по сравнению с последними частями конкурирующих сериалов. Однако в любом случае поклонников «Смертельной схватки» будет ждать действительно качественная игра. ■



Арены стали куда более интерактивными, чем в MKDA.

ЧТО ТАКОЕ MORTAL KOMBAT?

Это один из самых узнаваемых и дорогостоящих франчайзов во всей истории видеоигр. Только домашних версий игр серии было продано более 22 миллионов копий. Количество заработанных на Mortal Kombat денег (а это фильмы, комиксы, игры, мультипликация, саундтреки и тонны мерчендайза) составляет 1,5 млрд. долларов. Один только MKDA продался тиражом в 2,6 млн. копий, так что можно смело говорить о том, что пошатнувшийся было гигант вновь твердо встал на ноги, всеми зубами впившись в сочный пирог мира консольных файтингов.





...ВАС РАДОСТНО ВСТРЕТЯТ БОЛТАЮЩИЕСЯ ПОВСЮДУ ВИСЕЛЬНИКИ, КОТОРЫМИ МОЖНО ЖОНГЛИРОВАТЬ, ПЫТАЯСЬ НАНЕСТИ ПРОТИВНИКУ УРОН...

SOLDNER

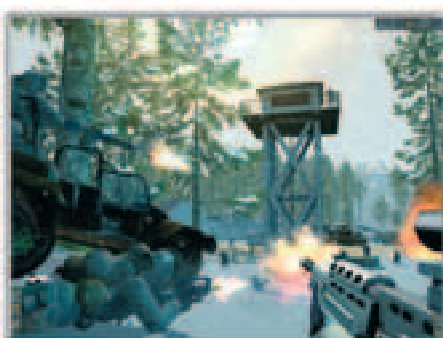
БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА



НОВАЯ ЭРА КОМАНДНЫХ ИГР







ROME: TOTAL WAR

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



При такой расстановке сил штурмовать холм практически бессмысленно. В воздухе пахнет потом, кровью и смертями тысяч солдат…

НАУКА УБЕЖДАТЬ

В первых двух частях сериала дипломатия была по большей части бесполезна. В Rome: Total War разработчики решили исправить эту досадную оплошность. Процесс переговоров здорово напоминает то, что мы видели в Civilization: можно торговать, заключать мирные соглашения, открывать и закрывать границы и так далее. Мы также должны выбирать тон ведения диалога. Когда чего-то нельзя добиться вежливостью, быть может, стоит пригрозить? Главная же новость состоит в том, что без использования дипломатии победить теперь практически невозможно. Формула «сила есть, ума не надо» уже не действует.



ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Крупномасштабные исторические побоища (то бишь массовая резня) снова вошли в моду. В основном благодаря голливудским режиссерам, клепающим один исторический боевик за другим (да вот хоть недавнюю «Трою» вспомним). Впрочем, на хорошо срежиссированные эпические баталии смотреть можно бесконечно, особенно в играх. Лучше всех это, похоже, понимают разработчики из Creative Assembly. Трудно себе представить более масштабные сражения, чем те, что ждут нас в Rome: Total War (R: TW). Только за это можно заочно записать игру в разряд стопроцентных хитов.

Сотрудники Creative Assembly признаются, что с самого начала работы на стратегическом поприще такой проект был пределом их мечтаний. Вся эпопея Total War затевалась ради этой игры. Shogun стал своего рода пробой пера. Medieval (которую разработчики ласково называют Shogun 1.5) – всего лишь крупномасштабный expansion pack и способ заработать немного денег. А вот R: TW… Впрочем, это уже совсем другая история.





■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Creative Assembly
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 14 сентября 2004 года

http://www.totalwar.com/rome.htm

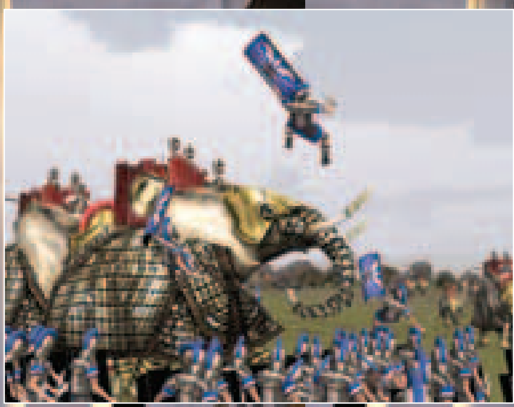
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Меченосцев должна греть мысль о том, что со спины их прикрывает артиллерия.



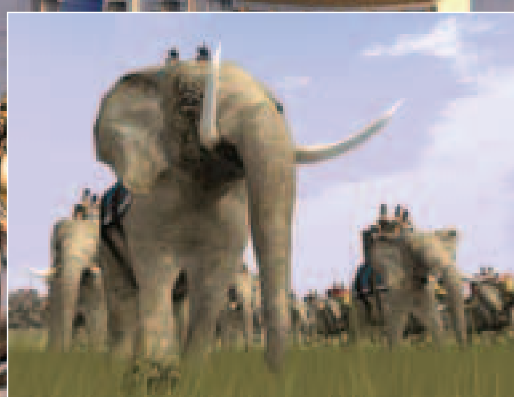
Преимущество конницы перед пехотой стало еще более очевидным. Теперь всадники могут не только рубить, но и топтать противников. Так что на пути у лошадей (и верблюдов) лучше не стоять.



ВСЕ ЮНИТЫ В ИГРЕ СТАЛИ ТРЕХМЕРНЫМИ. ПРИ ЭТОМ В СРАЖЕНИЯХ МОГУТ УЧАСТВОВАТЬ ДО 10000 (ВНИМАТЕЛЬНО ПЕРЕСЧИТАЙТЕ НУЛИ) ВОИНОВ.



Лезвия, установленные на колесницах, превращают их в настоящие машины смерти.



Слонов можно одолеть либо хитростью, либо с помощью тяжелой артиллерии.

ТОТАЛЬНОЕ 3D

На первый взгляд может показаться, что R: TW отличается от предыдущих частей сериала лишь технически. Однако это не совсем так. Конечно, в первую очередь видны перемены, коснувшиеся тактического режима игры, то есть боев. Но стратегический механизм претерпел едва ли не большие изменения. Важнейшее из них состоит в том, что карта Европы стала трехмерной. До сих пор игры сериала Total War выглядели как настольные стратегии (и, признаем, смотрелись весьма симпатично). Но разработчики решили отойти от этого. Теперь вся карта разделена на мелкие тайлы, как в варгеймах. Отныне простого приказа армии войти в такую-то провинцию недостаточно: мы должны будем собственноручно провести ее туда через горы, леса и овраги. Чтобы защитить свою территорию, придется располагать войска в стратегически важных точках на карте. Скажем, поставили мы небольшой отряд охранять горный перевал – и все, проход закрыт. Все эти нововведения дадут гораздо больший простор для маневра. Если наши армии еще в стратегическом режиме возьмут противника в кольцо и разом нападут, тот просто обречен. Кстати, во время сражения наши войска будут располагаться именно

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

там, где они стояли на глобальной карте. Подошла конница с севера – значит, нападет с севера. Пришли лучники и артиллерия с восточных рубежей империи – значит, именно с востока на врага обрушится град стрел и огненных снарядов. Во время боя на тактической карте мы разглядим все то, что располагается на данном тайле в стратегическом виде: дороги, реки, леса и прочее. Однако этим открывающийся нашему взору пейзаж не ограничивается. Если сражение разворачивается на равнине, но поблизости на глобальной карте были горы, значит, мы увидим их на горизонте и во время битвы.
Некоторые изменения произошли и в структуре одиночной кампании. Начинаем мы свою карьеру в качестве благородного генерала, сражающегося во славу великого Рима. Цели вполне очевидны: расширять империю, захватывая новые земли, и отбивать атаки египтян, карфагенян, варваров и прочих товарищей. Однако по ходу кампании сенат будет предлагать нам «побочные миссии». Их выполнение (или невыполнение) не особенно влияет на развитие событий в глобальном масштабе, однако позволяет заработать дополнительные очки престижа и получить немного наличности, которая никогда не бывает лишней. Кстати, под конец кампании в Риме начнется передел власти, поэтому из далеких походов придется вернуться, чтобы успеть урвать самый большой кусок пирога и стать императором.

ДВИЖОК ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Как признаются разработчики, создание движка R: TW началось сразу после выхода первой части сериала. Creative Assembly уже тогда знала, что хочет увидеть в проекте своей мечты, но технологии того времени не позволяли реализовать задуманное. Сейчас даже просмотр ролика (ищите его на DVD к «СИ» №12(165)) оставляет однозначное впечатление, что мы не зря дожидались этого проекта. Игра роскошна! Впервые за историю сериала разработчики решили сделать всех юнитов трехмерными. Эффект – просто грандиозный. Я уж не говорю о том, что в сражениях могут участвовать до 10000 (внимательно пересчитайте нули) воинов. И все они анимированы с помощью технологии motion capture! Причем бойцы иногда такое вытворяют на поле боя, что остается лишь гадать, как именно разработчикам удалось снять все эти движения. Когда мы видим, как конница на полном ходу врывается в стан противника, нарушая построение вражеских солдат, и буквально сминает их своим напором, легко понять, зачем Creative



10000 юнитов на поле боя – это просто грандиозно. Однако разработчики пока деликатно молчат о том, какими будут системные требования. И правильно делают!

ROME: TOTAL WAR ПО ТЕЛЕВИЗОРУ

Лучшим признанием технологического совершенства Rome: Total War стал тот факт, что в Великобритании и США, независимо друг от друга, два телеканала начали показ исторических программ, где технология, разработанная программистами Creative Assembly, используется для воссоздания знаменитых сражений. Это первый случай, когда представители игровой и телеиндустрии сотрудничают подобным образом. И, наверное, не последний.









ЗАКАЧАЙСЯ!

Теперь и для абонентов МТС!

Отправьте SMS-сообщение с кодом понравившейся Вам мелодии или изображения на короткий номер 8181 (Билайн* и МТС), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дуо» и Северо-западный GSM), например SI[пробел]12345 и сохраните полученный элемент.

МЕЛОДИИ

Nokia: все модели, кроме 3300, 5110, 6220 **Samsung:** S100 S500 V200 P400 X400 E700 E100 P100 D100 P500 **Motorola:** A008 T190 T191 T192 T192m T250 T260 T2288 V50 V100 V8088 **Siemens:** A50 C45 C55 M50 ME45 S45 S55 MT50

		Siemens	Nokia/Samsung	Motorola
Бригада	Тема из к/ф Бригада	SI 85669	SI 41755	SI 41747
Песня идущего домой	Вячеслав Бутусов	SI 58932	SI 58921	SI 58927
Глюк`za Nostra	Глюк`za	SI 58853	SI 58839	SI 58846
Малыш	Глюк`za	SI 58854	SI 58840	SI 58847
Аста Ла Виста	Глюк`za	SI 58928	SI 58917	SI 58923
Ночной хулиган	Дима Билан	SI 58858	SI 58844	SI 58851
Лондон - Париж	Иракли Пирцхалава	SI 58930	SI 58919	SI 58925
Долетай	Катя Лель	SI 58930	SI 58919	SI 58925
Мой мармеладный	Катя Лель	SI 58929	SI 58918	SI 58924
Муси Пуси	Катя Лель	SI 58931	SI 58920	SI 58926
В этом ты профессор	Виа Гра	SI 48802	SI 48785	SI 48766
Не надо	Виа Гра	SI 48801	SI 48784	SI 48765
Criminal	Eminem	SI 48809	SI 48790	SI 48773
In the shadows	The Rasmus	SI 46655	SI 42080	SI 46649
Du Hast	Rammstein	SI 85670	SI 41757	SI 41749

НОВИНКА!!

ЛЮБОВНЫЙ КАЛЬКУЛЯТОР!!!

ПРОВЕРЬ, ПОДХОДИТЕ ЛИ ВЫ ДРУГ ДРУГУ!

Отправьте SMS с текстом SILOV[пробел]Имя1[пробел]Имя2 на номер 8181 (МТС, Билайн), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дуо»). Используйте в сообщении только латинские буквы, например: SILOV Masha Sasha. Узнайте, на сколько вы совместимы, и чего можно ждать от вашей встречи.

ЛОГОТИПЫ ДЛЯ NOKIA И SAMSUNG

Nokia: все модели, кроме 6110 **Samsung:** C100 E100 P100 E400 P400 V200



КАРТИНКИ ДЛЯ NOKIA И SAMSUNG

Nokia: все модели, кроме 5110, 6110, 6150, 8810 **Nokia:** 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, могут использовать картинки в режиме "Screen savers"
Samsung: C100 E100 P100 E400 P400 V200 N620 T100



ЛОГОТИПЫ ДЛЯ SIEMENS

Siemens: A50 A55 C45 C55 C60 C62 S45 SL45i M50 MT50 ME45 MC60



СОЗДАЙ СВОЙ ЛОГОТИП

Nokia: все модели, кроме 3530, 3585, 6650, 8910i **Samsung:** A400

Отправьте SMS на номер 8181, например, SITAG Sasha 1, или СИТАГ Саша 1, сохраните полученный элемент. ВНИМАНИЕ: после SITAG (СИТАГ) и перед цифрой (1,2,3) должен стоять пробел. Используйте в сообщении только латинские или только русские буквы. Слово не должно быть длиннее 9 символов.



SITAG Sasha 1 | SITAG Sasha 2 | SITAG Sasha 3 | СИТАГ Олег 1 | СИТАГ Олег 2 | СИТАГ Олег 3

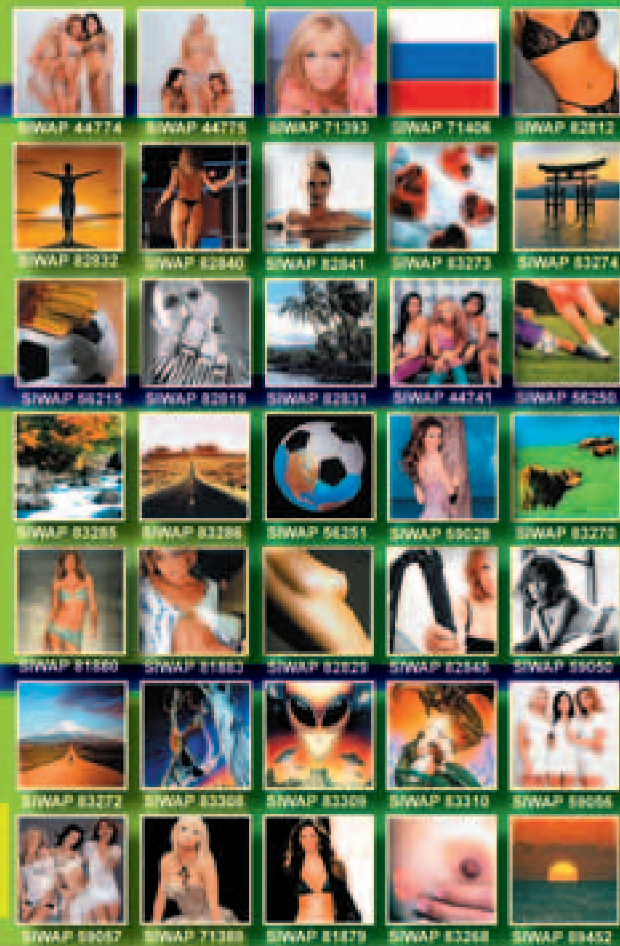
smxit

** Сервис доступен абонентам БиЛайн следующих регионов: Московский, Центральный и Центрально-Черноземный, Северо-Западный, Приволжский, Южный, Северо-Кавказский, Сибирский, Уральский.
Стоимость любого заказа составляет $0.85 (для абонентов МТС - $0.90) без учета налогов. Доступ на WAP оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. В случае ошибки в запросе услуга будет считаться оказанной. По всем вопросам обращайтесь по e-mail: sales@smxit.ru Полную информацию вы можете также найти на сайте www.smxit.ru

Для заказа полифонической мелодии или цветной картинки отправьте SMS с выбранным кодом на номер 8181 (МТС, Билайн*), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дуо»), например, SIWAP [пробел] 12345 Установите WAP-соединение по полученной ссылке и сохраните Ваш заказ. ВНИМАНИЕ: Вы должны подключить услугу WAP или WAP-GPRS у своего оператора! По полученной ссылке можно обратиться только один раз.

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Nokia: 3100 3200 3300 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6610 6800 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 **Sony Ericsson:** T610 T618 T630 Z200 Z600 **Motorola:** V295 V180 V220 C380 E365 **Siemens:** C62 **Samsung:** S100 S500 V200 P400 X400 E700 E100 P100 D100 P500



ПОЛИФОНИЧЕСКИЕ МЕЛОДИИ

Nokia: 2300 3200 3300 3510 3510i 3530 3650 3660 5100 5140 6010 6100 6200 6220 6230 6600 6610 6650 6800 6820 7200 7250 7250i 7600 7650 N-GAGE **Sony Ericsson:** P800 T300 T310 T610 T230 Z200 Z600 P900 **Motorola:** C350 T720 T720i T725 V300 V500 V600 A830 A835 E390 C370 C450 C550 A760 MPX200 V295 V150 V690 V750 V80 V878 V180 V220 V400p C380 A630 A1000 E1000 V1000 **Siemens:** S55 C55 A55 SL55 M55 MC60 C60 C62 SX1 U10

Бригада	Тема из к/ф Бригада	SIWAP 85644
Настасья	Вячеслав Бутусов	SIWAP 58901
Песня идущего домой	Вячеслав Бутусов	SIWAP 58971
Глюк`za Nostra	Глюк`za	SIWAP 58897
Малыш	Глюк`za	SIWAP 58898
Аста Ла Виста	Глюк`za	SIWAP 58967
Ночной хулиган	Дима Билан	SIWAP 58902
Лондон - Париж	Иракли Пирцхалава	SIWAP 58899
Долетай	Катя Лель	SIWAP 58969
Мой мармеладный	Катя Лель	SIWAP 58968
Муси Пуси	Катя Лель	SIWAP 58970
Прощай моя любовь	Савичева Юлия	SIWAP 58900
Океан и три реки	Виа Гра, В.Меладзе	SIWAP 72048
I Want It That Way	Backstreet Boys	SIWAP 48860
Stronger	Britney Spears	SIWAP 48864
Freestyler	Bomfunk MC'S	SIWAP 88145
The Way I Am	Eminem	SIWAP 48865
Criminal	Eminem	SIWAP 48866
Kim	Eminem	SIWAP 48867
Going under	Evanescence	SIWAP 81797
Faint	Linkin Park	SIWAP 35738
Sonne	Rammstein	SIWAP 54687
In the shadows	The Rasmus	SIWAP 54688
Guilty	The Rasmus	SIWAP 48854
In My Life	The Rasmus	SIWAP 48855
Un Poco De Amor	Shakira	SIWAP 48852
The First Cut Is The Deepest	Sheryl Crow	SIWAP 48853

САМЫЕ ПРИКОЛЬНЫЕ АНЕКДОТЫ И СТИШКИ!

Хотите получить анекдот или прикольный стишок? – отправьте SMS с текстом SI hot или SI spice на номер 8181. На каждый последующий запрос Вы получите новый анекдот или прикольный стишок. ВНИМАНИЕ: перед словами hot или spice должен стоять пробел!

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Города в игре огромны. Поэтому теоретически сражение на улицах может затянуться очень надолго. Однако для победы атакующим достаточно захватить центр города.

ВРЕМЕНА ГОДА

В Rome: Total War разработчики реализовали смену времен года. Один ход длится шесть месяцев. Соответственно, во время битв мы испытаем на себе все прелести того или иного сезона. Снегопад мы, правда, вряд ли увидим (уж во всяком случае, не в Риме), и все же зимний пейзаж трудно спутать с летним. Кроме того, в холодное время года некоторые горные перевалы на стратегической карте становятся непроходимыми. Так что масштабные походы лучше устраивать летом.







Assembly был нужен новый движок. Максимально приблизив камеру к полю боя, мы становимся свидетелями грандиозного побоища. Впрочем, издалека тоже есть чем полюбоваться: количество растительности и прочих мелких элементов ландшафта возросло в разы.

Само собой, все эти красоты имеют еще и функциональное назначение. Неровности рельефа могут оказаться на руку лучникам. В лесах пехота будет устраивать засады. Смена дня и ночи также очень важна: под покровом темноты противника можно застать врасплох.

ОСАЖДАЙ И ВЛАСТВУЙ

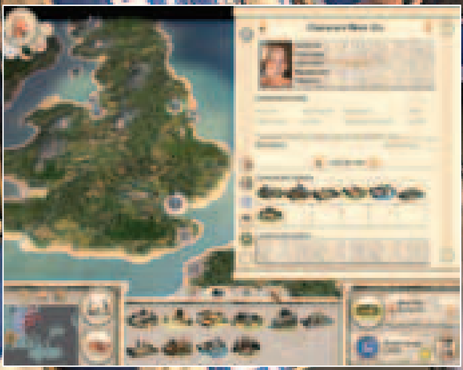
Несравнимо более красивыми стали и города. Теперь каждое возведенное нами здание можно будет увидеть в тактическом режиме. А так как большая часть всех сражений происходит именно вблизи городских стен, это очень весомое улучшение. Впервые режим осады появился в Medieval, однако там он был малоинтересным и незамысловатым. В R: TW оборона и атака замков реализованы на совершенно другом уровне. Наконец-то на крепостных стенах можно будет размещать солдат. Соответственно, первоочередная задача для нападающих – умудриться попасть внутрь города. Существует масса способов это сделать: тараном снести ворота, использовать лестницы и осадные башни, устроить подкоп, наконец, не стоит забывать о катапультах. Но здесь есть важный нюанс. Чем сильнее мы разрушим город, тем дольше придется его восстанавливать после капитуляции защитников. Кстати, войска выходят на улицы не только, когда у ворот стоит армия противника. Если в городе начнется восстание, нашим солдатам придется его подавлять.

Особая гордость разработчиков – уникальные юниты, которые есть у каждой из сторон. По понятным причинам наибольшее внимание привлекают к себе слоны. Когда эти гиганты появляются на поле боя, паника среди солдат просто неизбежна. Могучие животные топчут всех, кто оказывается поблизости. Но слоны очень пугливы. В этом уже убедились на собственном горьком опыте полководцы, которые пытались использовать их как «оружие массового уничтожения». Если животных напугать, они становятся неконтролируемыми и могут растоптать своих же хозяев. В качестве одного из средств борьбы со слонами рекомендуется применять свиней. Самых обычных. Их всего лишь надо облить маслом, поджечь и надеяться, что те побегут в нужном направлении. Жестоко, конечно, зато слоны до смерти боятся полыхающих хрюшек. Да и не только слоны, кстати. Еще одно средство деморализации противника – орущие женщины. Да, есть в игре и такой юнит. Эти «вояки» никого не убивают, а просто бегают и визжат, действуя мужикам на нервы... Варвары тоже неплохо умеют выводить врагов из себя при помощи нецензурной брани, а порой и демонстрируя, пардон, ягодицы. Чувствуете, с какой любовью разработчики подошли к созданию игры? И это еще цветочки!

Вообще масштабность и, не побоюсь этого слова, величие R: TW заставили многих журналистов заранее назвать игру лучшей стратегией всех времен. К их мнению трудно не присоединиться. Никогда еще в играх мы не видели войн столь эпического размаха! ■









1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Братья Пилоты
приключения продолжаются
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
Братья ПИЛОТЫ
ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ
PiPE
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ
ОЛИМПИАДА
PiPE
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.
© 2004 PIPE Studio. Все права защищены. © 2004 О.Корастелёв.
Название и персонажи © ООО "Секонд Фрог"
PiPE STUDIO

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/tactics ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Best Way
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** июль 2004

http://games.1c.ru/soldiers



Классика – немецкий поезд с боеприпасами, взорванный советским разведчиком.



Вы ведь тоже об этом подумали? Вот бы добраться и пострелять из этой штуки!



На такого противника лучше ходить вдвоем или втроем! В мультиплеере имеется кооперативный режим, делающий игру вдвое интереснее. И чуть проще, если, конечно, есть взаимопонимание с другом.

В ТЫЛУ ВРАГА

ПРОРЫВ НА ВОСТОЧНОМ ФРОНТЕ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
brunet@yandex.ru

Недолгое затишье в жанре тактических и стратегических проектов на тему Второй мировой войны наконец сменилось обильным урожаем новых игр. И, вроде бы, одна другой краше, но ничего нового нам пока не показали. Как будто существует некий шаблон, по которому клепаются эти проекты.

Признаться, свежая демо-версия «В тылу врага» вызвала массу противоречивых чувств, поскольку по одному уровню можно было составить лишь смутное представление о творении студии Best Way. Для более подробного знакомства с игрой, я направил свои стопы прямиком в «1С», дабы увидеть все и сразу. Вышагивая по зеленеющим улицам, я загодя предался пессимистическим настроениям, представляя, что назавтра буду описывать очередную серенькую поделку. Хотя недавняя рубрика «Хит?» и собственные впечатления все-таки рождали в душе надежду на лучшее. И не зря. Уже минут через пятнадцать я получил по зубам. Нет, в «1С» никто меня не бил, хотя я и оккупировал на несколько часов компьютер и оставался бы там поныне, если б была такая возможность. Просто, будучи избалованным последними проектами, я раз пять кряду оказывался у разбитого корыта, коим незамедлительно становился каждый вверенный мне танк.

НАЧИНАЮЩИМ ТАНКИСТАМ

Впервые столкнувшись с игрой, вы будете немного обескуражены – геймплей покажется вам непонятным, а уровни необычайно сложными. Но вскоре вы обживетесь и войдете во вкус, с этого момента странными вам начнут казаться остальные игры о Второй мировой. Ведь на самом деле все очень просто.

Прежде всего, забудьте о танковых клиньях и пехотных батальонах. Здесь пятеро – уже толпа. Каждый солдат имеет инвентарь, способен переносить множество видов оружия (вплоть до базук и мин) и умеет обращаться с ними – этого вполне достаточно.

Стоп. Кто сказал: «реалтаймовый Silent Storm»? Хотя если еще немного приблизить камеру и ввести пошаговый режим... Игровое окружение, кстати, вполне располагает к таким сравнениям. Не стоит, наверное, в очередной раз разглагольствовать о великолепной графике, а вот на модной нынче интерактивности можно остановиться и подробней. В игре практически все настоящее. Начиная с того, что взорвать (продырявить, снести, сжечь...) можно все, что душе угодно, и заканчивая возможностью прятаться за обломками зданий или снимать пулеметы с подбитых танков. Словом, полная свобода воли.

Самое интересное новшество – режим прямого управления. Если вы не уверены в «умственных способностях» ваших солдат или же просто хотите покататься на танке, то это для вас. В тактическом режиме вы, обозначив линию поведения, лишь отдаете привычные команды – куда идти, в кого стрелять. А уж как это воплотить, бойцы будут «домысливать» своими компьютерными мозгами. Весьма, кстати, недурными. Взяв юнит под контроль, его можно перемещать стрелками на клавиатуре, отстреливая супостатов мышью.

Теперь о самом интересном. А именно – кем, кого и из чего нужно будет укладывать ровными штабелями. Нас ждет более 30 миссий, разде-



Я уже отмечал, что коробок спичек может оказаться ценнее пулемета?



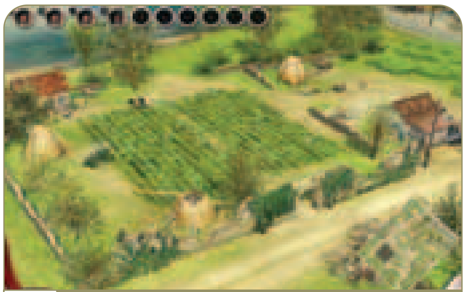
Машина пламенем объята, Вот-вот рванет боекомплект…



Выглядит серьезно, но склады имеют свойство красиво взрываться.



Засекли! Теперь главное быстрее спрятаться от прожектора.



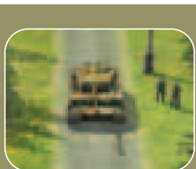
Вот он – безмятежный тыл врага. Ничего, скоро мы украсим пейзаж воронками от снарядов.



В Багдаде все спокойно… Непочатый край работы для нашего диверсанта.



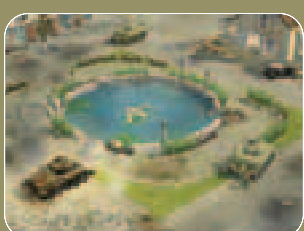
На складе или в самой машине всегда найдется канистра топлива и волшебный чемоданчик, с помощью которого можно починить любой танк. При условии, что тот достался вам «одним куском».

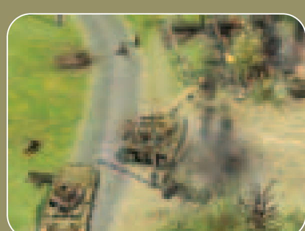


Нас ждет 11 советских, 15 немецких и 5 союзных моделей танков. И это не считая артиллерии, бронемашин и весьма солидного арсенала для пехотинцев.

И СНОВА О ГЛАВНОМ

Для нападения «Тиграм» особой тактики не требуется. Большая пушка и толстая броня всегда были лучшим аргументом для убеждения противника. Тем, у кого подобных монстров нет, придется шевелить мозгами. Оставьте попытки расстрелять танки в лоб. Переключитесь в режим прямого управления и цельтесь в моторный отсек, на худой конец – в гусеницу. Обездвиженного противника будет легко обойти сзади. Главное при этом не подставиться самому. Но лучшим средством против тяжелой бронетехники (и «Тигров» в частности) всегда была и будет пехота. Угол обзора экипажа сравнительно мал, и подкрасться к одинокому танку труда не составит.





ленных на 4 кампании, а также несколько бонусных заданий. Стране Советов придется отбивать «Катюшу» из фашистских лап. Не подумайте чего дурного – речь идет о ракетной установке. Немцы предстанут перед нами в лице танкиста Михаэля Виттмана (прогулка на «Тигре» – ни с чем не сравнимое удовольствие). Играя за англичан, мы будем разыскивать немецкие ракеты FAU 2. А почетную миссию похода на Берлин возложили на плечи американцев.

ТАНКИ, ПУЛЕМЕТЫ И… СПИЧКИ

Как видите, кампании сильно отличаются друг от друга. И не столько интересным сюжетом, сколько стилем их прохождения. Если немцам по душе открытые столкновения, то англичане начнут с секретной ночной операции. Подобные миссии исполнены в лучших традициях – пистолеты с глушителями, ножи, лучи прожекторов, рыщущие вокруг. По большому счету, все задания в игре оригинальны. Более того, многие из них можно пройти не единожды, и всегда по-разному. То тут, то там встречаются мелкие детали, в которых суровый реализм граничит с юмором. Спички детям не игрушка, а в руках диверсанта – это вообще грозное оружие, стоит лишь заманить на какое-нибудь поле побольше противников... На другой карте можно проявить не меньшее коварство, постучав в рельс. Вы не ослышались – услышав звон, фашисты радостно побегут «на обед». На первое у них будет свинец.

Из традиционного оружия нам предоставлен весьма небедный арсенал, выполненный с максимальной достоверностью. Первым делом я всегда думал, где бы найти танк или что еще бабахающее погромче, но вы будете неправы, поставив крест на пехоте. Реалистичный просчет брони позволяет двум тяжелым танкам долбить друг дружку в лоб, покуда у экипажа (или у боевой машины) не поедет башня. А вот метко брошенная в моторный отсек граната может разнести даже «Тигр». И не забывайте, что играть вам придется именно солдатами, так что в искусстве захвата бронетехники простыми бойцами и должен проявиться ваш истинный игровой гений.

«В тылу врага» – это второе дыхание для тактических проектов и яркий пример свежего, нестандартного подхода к разработке игр. Про игру можно рассказывать еще долго: впечатлений столько, что и десяти страниц не хватит. Впрочем, релиз уже не за горами – вот тогда и оторвемся! ■





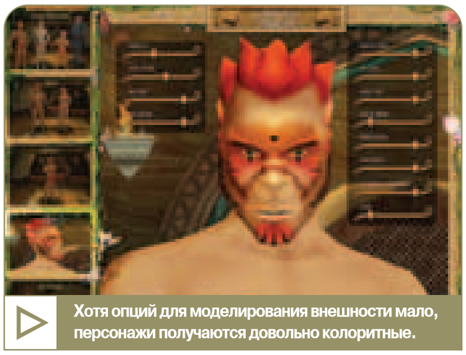






■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Tri Synergy
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nevrax ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** миллионы
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2004 года

http://www.ryzom.com



Хотя опций для моделирования внешности мало, персонажи получаются довольно колоритные.

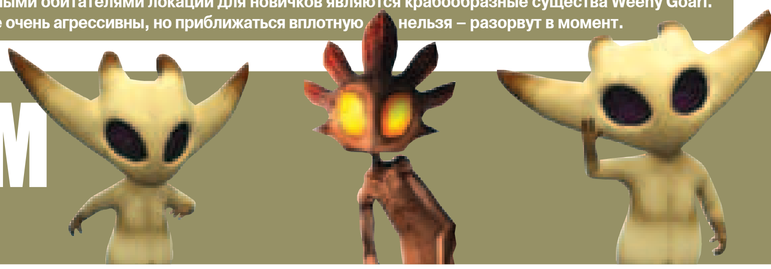


После генерации героя вам предстоит выбрать одно из пяти начальных поселений.



Самыми сильными обитателями локации для новичков являются крабообразные существа Weeny Goari. Вообще они не очень агрессивны, но приближаться вплотную нельзя – разорвут в момент.

THE SAGA OF RYZOM



ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАГАДКА

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Честно сказать, онлайновая RPG от французской студии Nevrax – The Saga of Ryzom (SoR) – привлекала мое внимание уже давно. В первую очередь своим уникальным миром и довольно необычным внешним видом. Правда, добраться до бета-версии удалось только за пару дней до окончания открытого тестирования. Времени, конечно, было в обрез, но для предварительной оценки хватило.

МАГИЯ ИЛИ ТЕХНОЛОГИЯ?

В «бете» можно было создать не более пяти различных героев. Всего имелось в наличии три человекообразные расы персонажей (Fyros, Zorais, Matis) из четырех (в релиз также будут включены и Trykers). Каждое племя привязано к определенной экосистеме планеты Атис (Atys). Кроме человекообразных рас (или, как их называют разработчики, Homins) мир SoR населяют и другие необычные существа, с которыми игроку рано или поздно придется встретиться. Дети природы Ками (Kamis) поддерживают экологический баланс на планете и учат разумные расы искусству магии. Члены фракции Karavan, живущие в металлических, передвигающихся по воздуху домах (очень напоминают пепелацы из «Кин-дза-дзы»), наоборот, являются приверженцами высоких технологий. Кроме того, на территории Атиса можно встретить как примитивные племена (Gibbais, Cutes и Frahars), так и развитые цивилизации, представляющие опасность для путешественников.

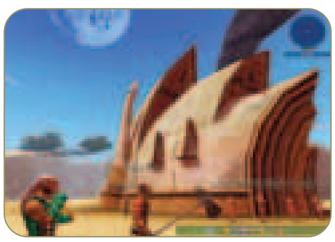
Генерация персонажа в SoR проста: от игрока требуется лишь задать расу, пол и внешность персонажа, да еще выбрать три из четырех групп умений, которые будут доступны герою. По окончании этой нехитрой процедуры надо указать какое-либо из пяти поселений тренировочного острова для новичков. Это самое последнее препятствие перед игрой.

ИСПЫТАНИЯ ДЛЯ ГЕРОЯ

Стоянка племени (сие даже деревенькой назвать сложно) – это парочка строений, десяток NPC и примерно столько же охранников. Первые квесты, которые дают аборигены, должны познакомить вас с миром и ролевой системой. Забить на шашлык тщедушного зверька, сотворить элементарное заклинание, добыть пару ресурсов и произвести с помощью примитивного инструмента и бранных слов первые тапочки для героя – вот задания на стартовые двадцать минут игры.

Столько же времени придется потратить и на изучение интерфейса. Организация игрового экрана SoR показалась мне чрезвычайно удобной и продуманной. Разнообразных окошек такое количество, что поначалу глаза разбегаются, но каждое из них можно перетащить, закрыть, сжать или растянуть. Все это, конечно, знакомо, например, по Asheron's Call, но вот четыре задаваемых игроком варианта интерфейса стали настоящим откровением.

Впрочем, давайте все-таки поговорим о геймплее. Удивительно, но в онлайновой игре мне так и не удалось познать прелести общения с другими игроками. За пару дней удалось мельком увидеть буквально пяток персонажей, управляемых людьми. Причем каждый из них был настолько плотно занят своим делом, что толкового разговора с ними так и не получилось. Видимо, маркетологам проекта еще предстоит изрядно потрудиться, чтобы привлечь массового пользователя.



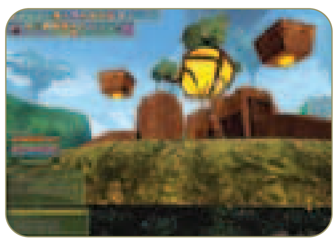
Племя воинов Fyros освоило самые жаркие и безводные районы Атиса.



Предками мирных травоядных Mektoub наверняка были африканские слоны.



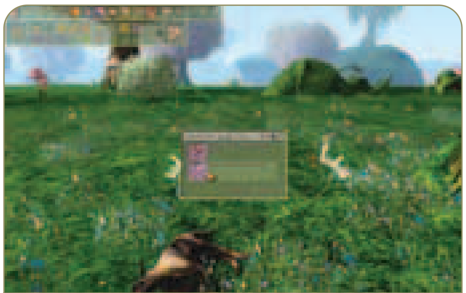
Мой персонаж в боевой экипировке позирует перед камерой.



Полюбуйтесь на необычную архитектуру племени Zorais.



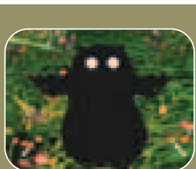
В каждом поселении есть инструкторы, обучающие четырем основным видам умений.



Любое животное – это не только экспа, но и два-три килограмма костей и шкур…



Kami Sentinel – неразлучные спутники магических существ Kami Preacher. Часовые охраняют природные дары Атиса и жестко наказывают тех, кто неконтролируемо использует ресурсы планеты.

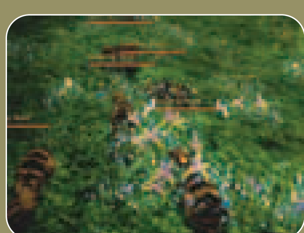


Kami Preacher должен выдавать «билетик» до телепорта, ведущего в главный город цивилизации. В моем случае программная ошибка не позволила мне покинуть «песочницу» для новичков.

ТРЕНИРУЕМСЯ НА КОШКАХ

Чтобы не было страшно отправляться в «большой мир», вам придется первые 5-6 часов прокачивать боевые и магические умения, оттачивая мастерство на местной фауне. На роль «тренажеров» идеально подходят добродушные, симпатичные зверьки Suckling Yubo (а также чуть более сильный подвид Weanling Yubo), обитающие как в жарких пустынях, так и на сочнозеленых равнинах. Честно говоря, массовое истребление мирных созданий – занятие скучное и нудное, но другие животные первое время являются слишком серьезными противниками для хилых персонажей. «Зеленые», кстати, могут быть спокойны: поголовье Yubo сопоставимо с количеством австралийских кроликов.





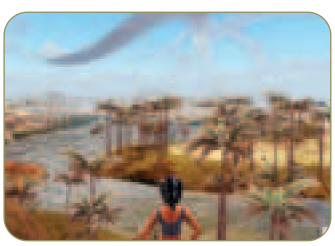
Зато было время разобраться в игровой механике.

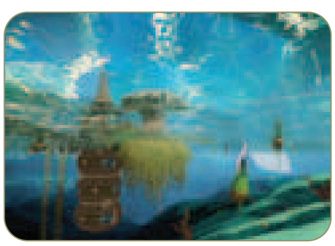
Она весьма проста и, вместе с тем, интересна. Все способности делятся на четыре обособленные группы (Fighter, Magician, Crafter и Harvester). Занимаясь добычей ресурсов, создавая предметы или уничтожая монстров с помощью магии и оружия, персонаж автоматически прокачивает соответствующие умения. Но это еще не все. Время от времени уровень соответствующей группы повышается, что вознаграждается скилл-поинтами, за которые можно «приобрести» определенные навыки. Список последних велик: к ним относятся как возможность увеличения базовых характеристик, так и заклинания вкупе со спецособенностями. Более того, из навыков можно собирать спецприемы. Например, к обычному удару добавляем увеличенные силу и скорость. Правда, падает процент попадания, но это уже мелочи... При этом классов нет, и вы можете без проблем вырастить разносторонне развитого героя, если у вас хватит терпения на прокачку всех групп способностей.

СКУЧНО

Спору нет, проект красив, весьма оригинален и обладает отличным потенциалом. Но пока игра скучна и грешит самокопированием. Возьмем те самые три расы: различий между ними, кроме чисто внешних, нет. Предрасположенные к магии зораи чувствуют себя в ближнем бою не хуже прирожденных воинов-фиросов. Животный мир пустыни абсолютно идентичен фауне саванны. Играть за другую расу неинтересно, ибо пользователя ожидает все то же самое. Быть может, за пределами территории для новичков обнаружатся какие-то существенные различия, но мне туда не удалось проникнуть из-за бага (тем не менее несколько зарисовок с «большой земли» вы можете увидеть внизу этой странички). Да и 5-6 часов прокачки в «песочнице» не внушают оптимизма. Кстати, насчет прокачки – иначе как прилагательным «тупая» ее охарактеризовать нельзя. После монотонного производства десятков ножиков для увеличения Crafting взвоют даже прирожденные флегматики.

В общем, на данный момент SoR – это большая загадка. Игра явно недоработана и изобилует ошибками. Слава богу, понимают это и разработчики: прикрываясь маркетинговыми причинами, они перенесли релиз на конец сентября. Очень хочется верить, что осенью мы получим что-то удобоваримое. ■









■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ российский ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб» ■ зарубежный ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

http://www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/home.jsp





THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
brunet@yandex.ru

ТОЛКИЕНА В МАССЫ

Это далеко не первое творение по мотивам «Властелина колец» – сама EA уже порадовала нас серией игр на эту тему. Однако на поприще стратегий единственный конкурент проекта – The Lord of the Rings: War of the Ring. И любое сравнение будет явно не в пользу последнего.

Некоторые проекты заранее обречены на успех. Порой даже независимо от качества. Паразитирование на известных брендах знакомо нам не только по играм. К счастью, нередки и приятные исключения. Перенесенный на пленку «Властелин колец» еще задолго до появления стал «властелином зрителей». И хотя на экранах он блистает уже давно, создать что-нибудь сравнимое по масштабам и эпохальности для PC казалось почти невозможным. Геймеров во главе с толкинистами долго прикармливали невнятными игрушками по мотивам киноленты. Исключение составил лишь The Lord of the Rings: The Return of the King, который в декабре 2003 года даже стал темой одного из наших номеров. Впрочем, мы думаем, что «главное блюдо» этого меню еще не было подано. Трехмерную стратегию The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth анонсировали давно, но вся доступная информация исчерпывалась несколькими скриншотами и парой громких фраз. Оно и понятно – надо же было и на E3 чем-то похвастаться...

ОПЯТЬ НА ШТУРМ

СТАРЫЕ-ДОБРЫЕ ОСАДЫ



Может быть, вам это покажется смешным, но данный проект сразу напомнил мне Lords of the Realm 3. Осады замков с катапультами, приставными лестницами и таранами, огромные армии и даже стратегический экран перемещения армий – все это я уже видел. Впрочем, одними штурмами игра не ограничивается, да и вторжение в замок – лишь полдела. Внутри города нас ждут новые враги, а также целые системы ловушек. Но любителям осад однозначно будет где развернуться.

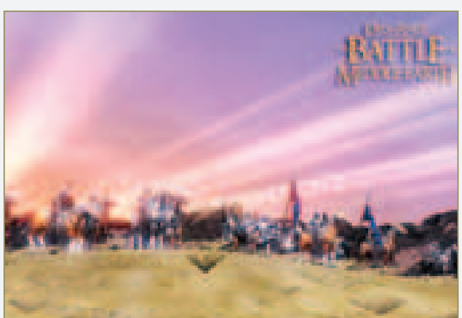
КАК В КИНО

Первое, что бросается в глаза при взгляде на геймплей, – это масштабность, размах, дух сражения... Называйте, как хотите, но именно этим и впечатлили нас в свое время баталии в фильме. Поначалу трудно поверить, что это не красочная заставка, и армии на экране будут послушны нам, а не командам режиссера. Орды орков осаждают Минас-Тирит, тролли уже готовят таран, а эльфы поливают их градом стрел под огнем мордорских катапульт. О чем-то подобном мы уже где-то слышали... а вот до 500 юнитов на экране не видели точно! И каждый из них прорисован с таким тщанием, будто он единственный. Словом, знакомьтесь – модифицированный движок от Command & Conquer: Generals во всей красе. Кто бы думал, что придется столкнуться с ним в подобной игре, но с задачей он справился на «отлично». И главное, разработчики говорят о практически не изменившихся (по сравнению с C&C: Generals) требованиях к компьютеру.

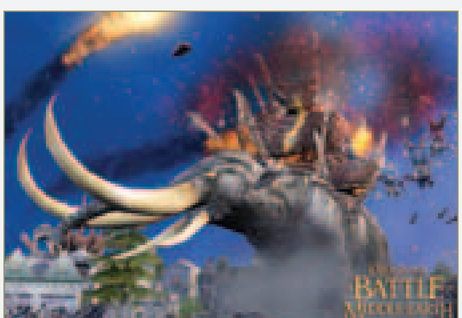
Игра создавалась по мотивам кинотрилогии, и разработчики приложили немалые усилия, чтобы вернуть нас в знакомую атмосферу. Для пущей кинематографичности в игру вставлены сценки из фильма, а героев озвучивают прежние актеры. Отмеченный «Оскаром» саундтрек также доставит вам огромное удовольствие. Словом, графика, музыка и звук будут на высоте. И точка.

КАК В ЖИЗНИ

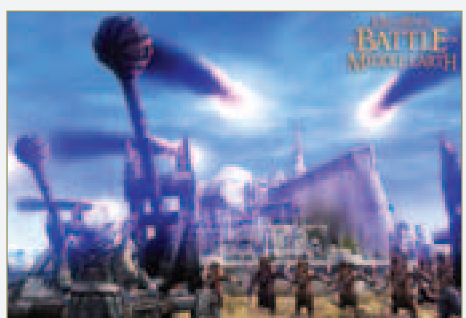
Было бы странно, если б игрушки не становились день ото дня краше, поэтому сейчас в дефиците только



В сверкающих доспехах на фоне восходящего солнца... Эффектный кадр!



Теперь мумак в панике будет втаптывать в землю свои же войска. Проще пристрелить.



Что может быть лучше катапульт при штурме замка? Только требушеты, его защищающие.



Кто попробует пересчитать юниты? Вот что я называю настоящим сражением. А осадные машины подсказывают, что это лишь малая толика всего боя.



ЗАБУДЬТЕ О ПУШЕЧНОМ МЯСЕ, КОТОРЫМ ВЫ ПРИВЫКЛИ УПРАВЛЯТЬ В КЛАССИЧЕСКИХ СТРАТЕГИЯХ. ТЕПЕРЬ ПЕРЕД ВАМИ ЖИВЫЕ ЛЮДИ...

оригинальность. И просто руки чешутся написать, чем отличилась команда EA. Прежние стандарты RTS были отправлены на свалку истории. А новые описываются двумя простыми словами, которые то и дело срываются с уст разработчиков, – «живой мир» (living world). Что скрывается за этим термином?!

Ночь. Поселок. Жители усталой походкой расходятся по домам, неспешно прогуливается патруль с факелами, рисующими причудливые тени на стенах. А над деревней парят птицы... Это было не начало сказки на ночь, а простая зарисовка из игры, воссоздающая удивительно гармоничную атмосферу местной жизни. Разработчики хотят показать живых людей, а не бездушных ботов.

Но ведь это не The Sims для хоббитов, а как-никак тактическая стратегия, так что перейдем к самому главному, то бишь к делам ратным. О разнообразии юнитов, формаций и прочей военной статистике лишний раз говорить, думаю, не стоит. Есть вещи, куда больше заслуживающие нашего внимания. А именно – все тот же пресловутый living world. Забудьте о пушечном мясе, которым вы привыкли управлять в классических стратегиях. Теперь перед вами живые люди... Ну и, конечно, гномы, орки, эльфы и вся прочая фэнтезийная братия. А что кроме интеллекта нужно для достижения требуемого эффекта (прямо стихами заговорил)? Правильно – эмоции. Отныне в вашей армии не оловянные солдатики, а живые создания. Они способны радоваться, бояться и паниковать. И если гигантский тролль сметет одним ударом половину отряда, другие не встанут в очередь на тот свет, а, трясясь от страха, пустятся наутек. Трясутся они, кстати, в буквальном смысле. Ну а завидев соперника послабее, воины тут же примутся бряцать оружием и воинственно покрикивать. Разделавшись с противником, солдаты будут прыгать на месте, размахивать мечами и радоваться, будто порубали, как минимум, Саурона.



ЕЛОЧКА, ЗАЖГИСЬ!

Эмоции – это не только украшение игры, но и важный элемент тактики. Могучие слоны-мумаки сами по себе служат мощными осадными машинами; кроме того, они еще способны и лучников перевозить. Но стоит лишь подожечь корзину с людьми у них на спине, как они в панике начнут громить все на своем пути (вспоминаете эпизод из фильма?). Причем в основном ваших же юнитов. Другие гиганты – энты, – будучи деревьями, тоже сильно недолюбливают огонь, зато отличаются умом и сообразительностью. Поэтому, загоревшись, они не станут бегать кругом с выпученными глазами, а обратят свои стопы... прошу прощения, корни, к реке. После этого и огненные стрелы будут им нипочем... пока ветви не обсохнут.

Вот такими большими панорамами и мелкими деталями игра уже успела меня очаровать (и вас, надеюсь, тоже). Не знаю, станет ли она лучшей в жанре, но планку стандарта RTS разработчики поднимут высоко и очень надолго. В любом случае конкурентов у игры не будет. Ведь это – настоящий «Властелин колец». ■

ВСЕ ПО ФИЛЬМУ?

Заставить нас слепо следовать сюжету киноленты еще и в стратегии было бы, по меньшей мере, преступлением. Авторы это, по-видимому, осознали и предложили нам 4 стороны конфликта – Рохан, Гондор, Изенгард и Мордор. Да и кто вам вообще сказал, что добро непременно победит! У каждого лагеря есть свои преимущества и, естественно, свои неповторимые юниты. Ну и, само собой, к нашим услугам любимые герои – Леголас, Гендальф, Гимли и Арагорн.





Тролль раз эдак в десять больше человека. Попробуйте представить размер тарана.



Комментарии тут излишни. От размаха сражения просто дух захватывает.



Полюбуйтесь на назгула, а заодно оцените по достоинству уровень прорисовки юнитов.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Gas Powered Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: 29 ноября 2004 года

http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege/dsii.asp





DUNGEON SIEGE II

УМНЫЕ МОНСТРЫ

Первый Dungeon Siege удивил тем, что во многих боях героями можно было не управлять, полностью положившись на искусственный интеллект. В сиквеле такой номер не пройдет. Монстры не только стали гораздо умнее – они еще и обучились некоторым заклинаниям, которые ранее им были недоступны.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

В эпоху расцвета hack'n's-lash нас стало очень трудно удивить очередным проектом на эту тему. Поэтому умные разработчики – такие, например, как сотрудники Gas Powered Games, – и не пытаются убедить нас что их детище является вершиной эволюции action/RPG.

Все равно ведь не поверим. Зато, если речь о идет сиквеле, куда действенней оказываются обещания, что вторая часть будет такой же, как первая, только лучше по всем статьям. «Вам понравился оригинал? Вот здорово! У нас тут – совершенно случайно – появилось продолжение. Хотите взглянуть?» Хотим, конечно! В случае с Dungeon Siege II такая возможность представилась на E3, где умельцы из GPG показывали свежую версию игры.

ГЕРОЮ НУЖЕН МОТИВ

Во второй части сериала разработчики решили сделать чуть более серьезный, чем раньше, крен в сторону «классических» RPG. Вот, например, такой аспект, как сюжет и взаимоотношения персонажей. Завязка не слишком оригинальна: злодей захватил земли Араны и угнетает несчастных мирных жителей, а нам положено всех спасти. Но это лишь одна сторона сюжета. Другая – истории каждого из персонажей, которые к нам присоединятся. У всех есть свои мотивы, по которым они ввязались в эту заварушку, каждый из них имеет уникальный характер и цели. Именно поэтому они не всегда могут мирно уживаться с товарищами. Порой неизбежны конфликты. Скорее всего, выглядеть все это будет примерно так же, как в Baldur's Gate.

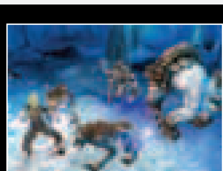
Более «ролевой» стала и система прокачки героев. Теперь мы можем говорить о продвинутой специализации персонажа. Скажем, воин может быть экспертом по тяжелому двуручному оружию или мастерски владеть техникой ведения боя двумя мечами. Таким образом, у нас будет больше возможностей создать сбалансированную партию. Кстати, теперь каждый герой обладает уникальными умениями повышенной деструктивности. Использовать их можно редко, зато в неравном бою они могут круто изменить ситуацию в нашу пользу.

ВОСПИТЫВАЕМ ПИТОМЦА

Милейший ослик из оригинального Dungeon Siege в сиквеле, судя по всему, не появится. Зато будут зверюшки посерьезнее. Мы сможем приручать магических существ, которые будут сражаться вместе с нами. Если их как следует кормить, они будут расти и развиваться. Кушают питомцы магические артефакты, что очень удобно. Нашли ненужный амулет – позвали Бобика и скормили ему вкуснятинку. Хотя лучше все-таки составлять диету по науке. От того, что наш подопечный ест, зависит тип умений, которые он осваивает по мере роста. Когда создание прокачается до упора, у него появятся некие феноменальные скиллы, которых больше ни у кого нет. Здесь мы встанем перед выбором: что лучше, иметь в партии мощных героев

БОЛЬШЕ СКРИПТОВ

ГЛАВНОЕ – ЗРЕЛИЩНОСТЬ



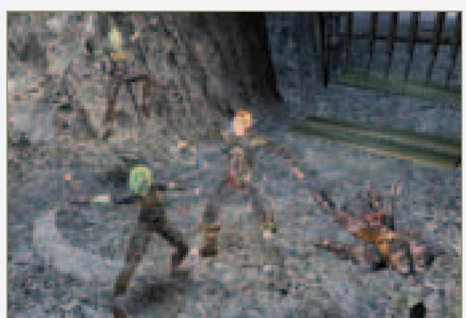
В Dungeon Siege II будет очень много заранее прописанных сценок самого разного масштаба. Специально для этой игры программисты Gas Powered Games разработали инструментарий, позволяющий создавать сколь угодно сложные скриптованные эпизоды. В них могут участвовать от двух-трех персонажей или монстров до нескольких десятков. По задумке разработчиков такие сцены должны быть более зрелищными и увлекательными, чем обычные видеоролики.



Текстура «травы» не слишком-то впечатляет. Да и огонь не особенно красив.



Девушка, как будто только что из Lineage II. Там таких красавиц немало.



Пещеры представляют собой традиционно серый каменный мешок.



Не смотрите на размер монстров. Это еще ничего особенного. Многие боссы в Dungeon Siege II при таком ракурсе просто не поместились бы на экране.



СООБРАЗИТЕЛЬНЫЕ МОНСТРЫ СПОСОБНЫ НАЙТИ САМОГО СИЛЬНОГО ПЕРСОНАЖА В КОМАНДЕ, УПРАВЛЯЕМОЙ ИГРОКОМ, ОТВЕСТИ ЕГО В УКРОМНОЕ МЕСТО И ТАМ ВСЕЙ ТОЛПОЙ БОЛЬНО ОТПИНАТЬ.

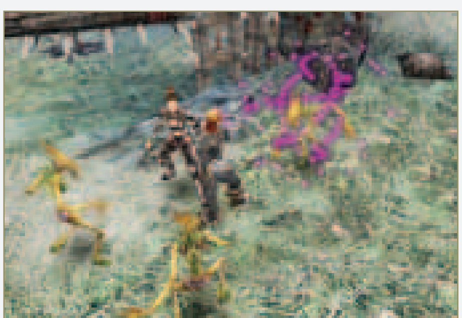
или путешествовать по миру с собственным волшебным зверинцем? Впрочем, наверное, в какой-то степени мы сможем сочетать и то, и другое.
Максимальное количество членов партии на сей раз ограничено шестью персонажами. Непонятно, правда, считаются ли прирученные волшебные существа за полноценных героев. Наверное, да: разработчики уверяют, что питомцы ничем не уступают «обычным» членам партии. Кстати, у братьев наших меньших есть одно преимущество перед людьми (и прочими расами): в бою они будут стоять насмерть, что бы ни случилось. Другие персонажи иногда могут и смалодушничать.

КРАСИВЫЕ – НАПРАВО, УМНЫЕ – НАЛЕВО

Dungeon Siege II создается на движке оригинала, так что особых откровений по части графики ждать не приходится. Впрочем, некоторые приятные сюрпризы все-таки будут. Создатели предлагают нам абсолютно новую систему спецэффектов. Учитывая, что колдуем мы теперь с еще большим размахом, чем раньше, она должна прийтись очень кстати. Разумеется, никуда не делась и фирменная особенность Dungeon Siege – полное отсутствие загрузок между уровнями. Это вдвойне приятно, если принять во внимание, что все локации стали намного более детализированными. Лес может быть таким густым, что монстров не всегда удастся заметить в зарослях, прежде чем они нападут. Разработчики прилагают все усилия для того, чтобы мы могли по своему усмотрению изменять окружающий мир. В основном это просто дает возможность разрушать все, что плохо стоит. Вероятно, крупные погромы будут случаться только в заранее определенных местах, но все равно приятно разок-другой сжечь сторожевую башню или затопить какую-нибудь лесную полянку.
Особая гордость программистов GPG – новая система искусственного интеллекта, названная «Coach A.I.». Если мы наткнемся на группу монстров, те быстренько оценят обстановку и распределят между собой роли в бою в соответствии с индивидуальными характеристиками и способностями каждого. По идее, избранная врагами тактика может меняться в зависимости от нашего поведения. Нам обещают, что сообразительные монстры способны найти самого сильного персонажа в команде, управляемой игроком, отвести его в укромное место и там всей толпой больно отпинать. Хотя – будем объективными – обещания по поводу искусственного интеллекта не сбываются чаще любых других.
Сейчас Dungeon Siege II создает впечатление весьма качественного проекта, на который, кстати, уже потрачено немало денег. Об этом можно судить не только по словам разработчиков, но и по представленной на E3 рабочей версии. Прорыва в жанре не ждем, а вот похорошевшего во всех отношениях Dungeon Siege – еще как! ■







Эти ходячие поленницы должны очень хорошо гореть. Спичек ни у кого нет?



Похоже, нашим героям скоро придется туго. Эти крабы задумали что-то недоброе.



В лесных чащобах скрывается чертова прорва монстров самых разных размеров.

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action/platform ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Rare ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
■ ДАТА ВЫХОДА: 25 марта 2005 года

http://www.xbox.com/conker/





CONKER: LIVE AND RELOADED

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Компания Rare, уйдя под крыло Microsoft, принялась «оживлять» свои старые хиты. Не все, разумеется, а те, права на которые не остались у Nintendo. И если Perfect Dark – дело далекого будущего, то новый Conker демонстрировался на E3 во вполне играбельном виде.

Игра абсолютно соответствует реалиям нынешнего дня. Даже удивительно, насколько игра внешне схожа с третьими частями Ratchet & Clank и Jak, да и с новым Star Fox много общего есть. К примеру, на E3 все ключевые платформеры (включая и схожие с ними экшны) обзавелись мультиплеером, чаще всего – через сплит-скрин (на четыре персоны). Conker в этом смысле выделяется – с помощью Xbox Live одновременно по уровням смогут бегать до 16 человек. И если сингл-режим (Reloaded) – лишь сильно улучшенная версия оригинального Conker's Bad Fur Day (сохранены уровни, враги, сюжет...), то мультиплеер (Live) уже покажется старым фанатам несколько странным. Тут предлагают выбрать один из нескольких классов бойцов. Тяжелые пехотинцы таскают с собой ракетометы, обычные бойцы стреляют из автоматов, легкие разведчики и вовсе имеют лишь очень слабые «пукалки». Но шансы на победу могут уравнять стационарные турели и боевая техника вроде танков. Это как раз напоминает новый Star Fox. А вот меню выбора оружия наглым образом скопировано из Ratchet & Clank. Что ж, за «клонирование» хитов еще никого не наказывали.

Зато к графическому движку претензии предъявить сложно. Шерсть Конкера (это белка, если вы еще не в курсе) колышется «как живая», все травинки и листья на деревьях великолепно анимированы. Отдельной похвалы заслуживают реалистичные тени. Однако игра выдает 30 кадров в секунду, поэтому о больших скоростях в духе Sonic Heroes речь, естественно, идти не может. Впрочем, в любом случае Conker – как раз то, что нужно консоли от Microsoft, чтобы конкурировать с новейшими платформерами от Sony. А заодно и хитами для GameCube.

Сохранится и великолепный юмор (зачастую – за гранью фола), за который геймеры и полюбили Conker's Bad Fur Day, благо Microsoft никак не позиционирует свою консоль как «детскую», а многие старые сотрудники Rare (например, те, что озвучивали оригинальную игру) участвуют в работе над проектом. Правда, в представленной демо-версии ничего «эдакого» мы не обнаружили – вполне приличные задания вроде «освободить улей от злобных насекомых» или «уклониться от встречи с гигантской пираньей». Но вряд ли замечательные находки вроде песни, посвященной собираемой главным героем кучи экскрементов, будут исключены из обновленной версии Conker.

Конечно, геймерам интереснее было бы увидеть абсолютно новую игру серии Conker, будем надеяться на то, что Rare не ограничится этой разработкой и выпустит на Xbox немало громких хитов. ■

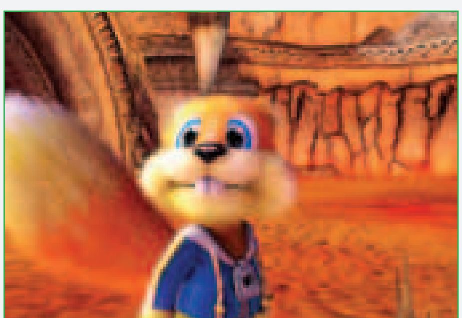
НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Есть несколько режимов сетевой игры, но наиболее интересны две кампании – Old War и Future War. Первая пародирует фильм «Спасти рядового Райана», вторая – вселенную «Терминатора». В обеих есть сюжетные ролики, а набор оружия и техники меняется в соответствии с темой.

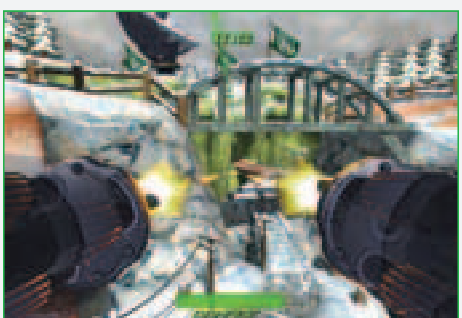
КРИВОЕ УПРАВЛЕНИЕ...

МЕДЛЕННЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР?

Еще Star Fox Adventures продемонстрировала, что Rare разучилась делать быстрые игры с хорошим управлением. В Conker применяется традиционное для консольных FPS (хотя здесь в основном используется вид от третьего лица) управление, где одна аналоговая рукоятка отвечает за движение вперед-назад и стрейф, а при помощи второй нужно поворачиваться и целиться. Кроме того, все действие очень сильно замедлено по сравнению с играми-конкурентами. С учетом же того, что локации в новом Conker огромны, очень много времени бездарно тратится на беготню туда-сюда.



Хорошая белка, милая, добрая... Но, увы, первое впечатление обманчиво.



Графические возможности Xbox позволяют игре конкурировать с лидерами жанра.



Игра здорово напоминает новый Star Fox от Namco. Включая полеты на истребителях.



На таком расстоянии разглядеть водителя и его спутницу просто невозможно. Очевидцы уверяют, что девушка очень недурна собой.



Ferrari смотрится весьма достойно. А вот модели машин чайников вызывают легкое недоумение: в наше время такое уже не катит.







OUTRUN 2

ПОВТОРНОЕ ЗНАКОМСТВО

OutRun 2 не станет первой игрой из этого легендарного гоночного сериала, появившейся на Xbox. В Shenmue II среди огромного количества мини-игр можно было найти и оригинальную OutRun. Нашедшие либо предавались ностальгии, либо в недоумении гадали, что сделало этот сериал таким популярным.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Волею судеб (а также стараниями Microsoft) Xbox стал «любимой» платформой для Sega. В основном она сейчас, правда, выпускает мультиплатформенные игры, но как только дело доходит до эксклюзивных проектов, выбор издателя, как правило, останавливается именно на Xbox.

На сей раз речь идет о выходе портированной с игровых автоматов гонки OutRun 2. Для фанатов Sega, не имеющих дома консоли от Microsoft, это очередной повод серьезно задуматься о приоритетности той или иной приставки. Будучи аркадной гонкой в полном смысле этого слова, OutRun 2 подкупает своей простотой и, можно даже сказать, наивностью. Здесь все завязано исключительно на скорости. Никакого реализма. Никакой модели повреждений. Никаких замороченных настроек автомобиля. Все гораздо проще. Сел за руль, разогнался на прямой, врезался в столб, отряхнулся – и счастливый поехал дальше. Нет, врезаться, конечно, не обязательно. Но мы же все свои люди...

Мы же понимаем, что поворачивать в таких гонках лучше всего «от борта», правда? Для того эти игры и делают!

Механика OutRun 2 предельно незамысловата. Выбираем трассу, проходим ее, на финише выбираем один из вариантов дальнейшего маршрута: полегче или потруднее. Так продолжаем до победного. По итогам заезда компьютер награждает нас определенным количеством очков. При подсчете учитывается сложность маршрута и класс вождения. Установив рекорд, начинаем методично расшибаться в лепешку, чтобы его побить. Весьма увлекательное занятие.

В режиме Heart Attack задача несколько усложняется. С нами в машине оказывается роскошная (прошу занести в протокол!) девушка, ищущая в жизни острых ощущений. Она будет безжалостно нас эксплуатировать, а мы – удовлетворять все ее капризы. Подрезать вон того чайника? Конечно-конечно, милая. Промчаться по особо опасному участку трассы? Один момент! Награда за старания – учащающееся сердцебиение красотки и нездоровый блеск в ее глазах.

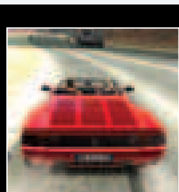
Те, кому посчастливилось увидеть рабочую версию игры на E3, утверждают, что выглядит она просто сногсшибательно. По скриншотам столь далеко идущие выводы сделать сложно. Модели машин неплохи, но все же это не Project Gotham Racing 2 и уж тем более не RalliSport Challenge 2. Объектов на трассе откровенно мало. Что по-настоящему впечатляет, так это освещение. Блики на машинах, тени, предзакатное солнце смотрятся действительно достойно. Впрочем, скриншоты иногда не способны передать всей красоты игры. Будем только рады, если OutRun 2 – как раз такой случай.

После череды неудачных релизов Sega очень важно, чтобы OutRun 2 оказалась успешной. Впрочем, в качестве аркадной версии мы уже давно убедились. Вопрос в том, окажется ли порт достойным оригинала. ■

БОЛЬШЕ, ЧЕМ МАШИНА

FERRARI – ЭТО ОБРАЗ ЖИЗНИ

В OutRun 2 нам на выбор представлено 8 автомобилей. Не слишком много по нынешним меркам. Но зато какие это тачки!.. Ferrari – все как одна: Dino 246 GTS, 365 GTS/4 Daytona, Testarossa, 360 Spider, 288 GTO, F40, F50 и красавица Enzo. Ну а где Ferrari, там и знойные любительницы безбашенных упакованных водителей. Минимум усилий – и одна из них может оказаться на сиденье справа от нас.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 100
■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2005 года

http://www.ea.com





BATTLEFIELD 2

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

ГИМН МАКСИМАЛИЗМУ

Battlefield 2 даст нам гораздо более масштабные баталии, нежели его предшественник. Разработчики обещают поддержку до 100 игроков на одной карте. При этом мы можем варьировать размер каждой локации, определяя, состоится ли глобальная мясорубка или дело ограничится локальным столкновением 8 на 8.

Практически любое искусство есть отражение в мире духовном событий и явлений мира материального. Создание компьютерных игр, если признать сие занятие искусством, совсем не исключение.

Обратите внимание, какие сюжеты со все возрастающей частотой эксплуатируют разработчики. Command & Conquer: Generals, бесконечные Rainbow Six, Delta Force, парочка Splinter Cell, недавний kill.switch да и тот же затертый Counter-Strike, наконец, – террор и антитеррор в играх процветают. А большая часть перечисленных проектов еще и тихой сапой продвигает идею «оси зла» на Дальнем и Среднем Востоке.

Подбросить щепотку злободневного перца в общий котел готовится Digital Illusions. Да-да, та самая Digital Illusions, что посредством Battlefield 1942 перевернула наш взгляд на мультиплеер в экшнах. И уходить с золотой тропы компания не собирается. Ее новое детище носит славное имя Battlefield 2.

Как вы, надеюсь, догадались, Вторая мировая и Вьетнам позади. Нас ждут песчаные города Востока с диковинными иероглифами, бородатыми ваххабитами и загадочными женщинами в черном. Впрочем, разработчики сразу поспешили откреститься от всяких сопоставлений игры с внешней политикой США последних лет. К тому же Ирак с Ираном здесь не фигурируют. За сказочный край тысячи и одной ночи будут бороться США, Китай и свежесформированная Middle East Coalition. Нам, понятное дело, дозволено вступать в ряды любой из трех армий.

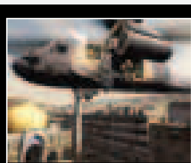
Деятельность вооруженных сил в основе своей остается прежней. А повышение детализации и реалистичности антуража лишь добавляет геймплею пикантности. Не желая терять столь доступную аркадность оригинала, но и стремясь освежить игровой процесс, в Digital Illusions клепают «простой в использовании, но комплексный» хит. Простота сохранилась во всеми любимой динамике геймплея, ни на секунду не дающей скучать. А вот комплексность нашла отражение в новом игровом режиме и элементах реализма. В числе последних – поведение пуль. Они, хоть и дуры, но деревянные стенки и тонкие листы железа прошивают теперь за здорово живешь. Из этой же оперы модная ныне ragdoll-физика – Battlefield 2 тянется к стандартам.

Новый же игровой режим называется Commander и напоминает геймплей Savage. Команда избирает себе военного лидера, который координирует ее действия в бою. Причем координирует как непосредственно в полевых условиях, так и при помощи тактической карты. Общение ведется голосом через VoIP (voice over IP) или путем использования простых команд интерфейса. Судя по «етришной» презентации, очень удобного и интуитивного.

В остальном Battlefield 2 являет собой старый-добрый Battlefield 1942 с кучей разнообразной техники, никуда не девшимся режимом Conquest и потрясающей динамикой геймплея. А вы что-то другое хотели?! ■

СВЕТЛОЕ ЗАВТРА УЖЕ СЕГОДНЯ

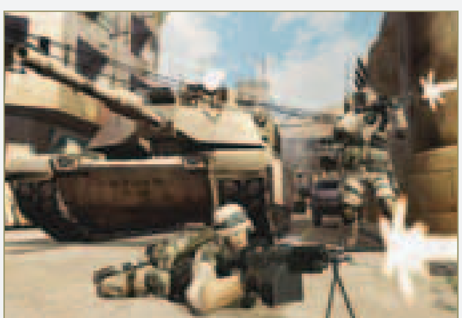
МЫ ДОЖИВЕМ ДО ФОТОРЕАЛИЗМА!



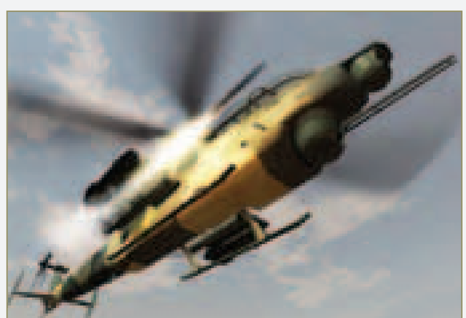
Впервые увидев «живые» кадры из Battlefield 2, я в очередной раз уверовал, что наверняка застану эру фотореалистичной графики, ведь мы уже на пороге! В сиквеле Digital Illusions использует новый графический движок, полностью отвечающий современным стандартам, а то и переплевывающий их. Ragdoll-физика, разномастные шейдеры, потрясающая игра света и тени (normal mapping), высочайшая детализация – все при нем.



В игре ожидается более 30 единиц военной техники – от танков до вертолетов.



Играя за США, мы выступаем в форме U.S.Marines. Но облик героя создаем сами.



Прилетит к нам волшебник в голубом вертолете и бесплатно покажет кино.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
■ РАЗРАБОТЧИК: Flagship ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

http://www.nintendo.com





THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

ЛУЧШИЙ В МИРЕ?

Интересно, что Legend of Zelda – единственный сериал в жанре приставочных action/RPG (именно action), получивший всемирную известность и принесший создателям огромные доходы. Все остальные хиты (к примеру, Beyond Oasis) либо были «одиночными», либо плохо продавались, несмотря на высокие оценки прессы.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Nintendo избрала странную стратегию – вместо того чтобы воодушевлять независимых разработчиков на создание новых хитов для своих консолей, она заказывает им конкретные проекты на базе известных лицензий. Zelda от Capcom – кто бы мог подумать?

Впрочем, Capcom (вернее, студия Flagship) уже делала игры серии Zelda – в 2001 году для Game Boy Color, так что вряд ли что-то будет «испорчено». К тому же Nintendo неусыпно следит за соблюдением имиджа Линка. Он, между прочим, будет точно таким же, как в Legend of Zelda: Wind Waker с поправкой на использование спрайтовой графики. Цвета очень яркие и может даже показаться, что они режут глаз, но на экране GBA выглядят как нельзя лучше. Получается удачное дополнение к «взрослой» Legend of Zelda 2 (той, что была продемонстрирована на E3 2004) для GameCube.

Геймплей игры во многом идентичен таковому у Legend of Zelda: A Link to the Past (не забудьте, что это уже будет не порт старого хита, а эксклюзивная разработка!), но есть и некоторые изменения. Ведь что такое Minish Cap? Это специальная шапка-уменьшалка, позволяющая Линку на время становиться совсем маленьким. Без этого никак не преодолеть некоторые преграды – например, бурный поток можно пересечь, прыгая по летающим в воздухе листьям деревьев. И не попасть в особо интересные локации с ценными призами. Глазеть на маленького Линка можно как в обычной перспективе (тогда он превращается в кучку малозаметных пикселей, на которую указывает стрелочка), так и, условно говоря, в «режиме Zoom». В нем-то и придется бродить среди гигантских растений и сражаться с огромными (на самом деле обычными, просто так кажется) насекомыми.

Немало появится и других возможностей. Например, в показанной на E3 демо-версии был предмет, позволяющий притягивать к себе объекты, либо отталкивать их. Как пылесос в Luigi's Mansion. Он оказался полезен и для решения многочисленных загадок, и даже для схваток с боссом. Кроме того, мы заметили, что геймплей в новой Zelda сильно ускорился по сравнению с Link to the Past: герой быстрее бегает, дерется и двигает предметы.

Во многом новая Zelda будет связана с предыдущими играми серии – ожидается появление знакомых персонажей и локаций. Однако все же ее стоит расценивать как интересную Side Story, не более того. Настоящую новую портативную Zelda может сделать только Миямото. На Nintendo DS? ■

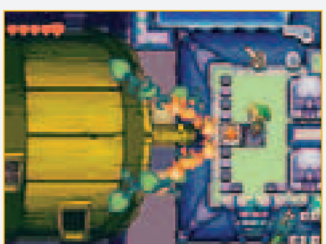


СОБИРАТЕЛЬСТВО

ПОЧТИ POKEMON



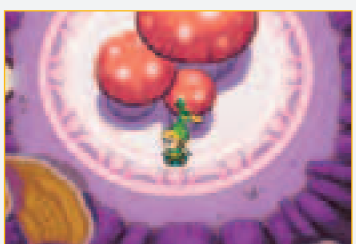
Как и во всех играх серии, в Minish Cap есть нечто вроде сайд-квеста, позволяющего отдохнуть от несколько однообразного прохождения. Здесь нам предлагают собирать маленькие диски, вернее, их половинки. Обнаружив искомый предмет, нужно искать человека, владеющего второй частью, а затем объединить их. В результате вы получите некий бонус. К примеру, может открыться дополнительная локация. Интересно, что игра поддерживает беспроводной адаптер, представленный Nintendo на E3, так что искать парные половинки можно будет и совместно с другими геймерами.



Без решения головоломок не обойтись, увы.



Концептуальный дизайн боссов привлечет эстетствующих геймеров.

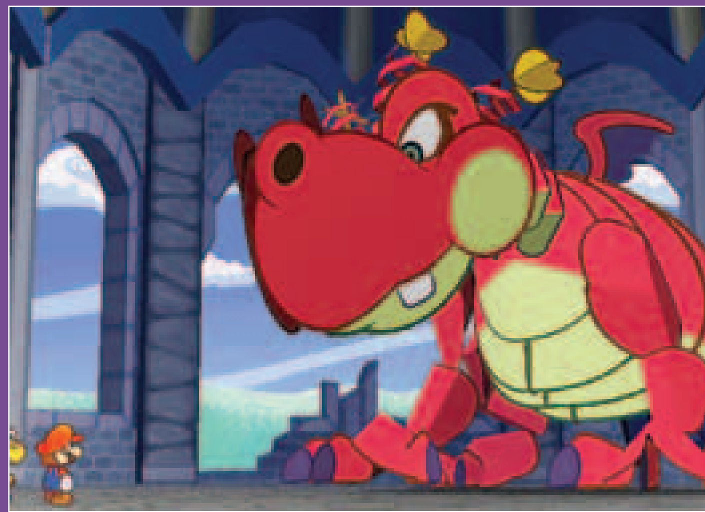


Вам грибочки или, быть может, травку? Или лучше мечом по голове?

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: 10 ноября 2004 года (США)

http://www.nintendo.com





PAPER MARIO 2

ДЛЯ «КАРМАННИКОВ»

Paper Mario 2 – далеко не единственная свежая RPG, посвященная приключениям усатого водопроводчика. Владельцам GBA должна очень понравиться игра Mario & Luigi: Superstar Saga. Там куда больше экшна, однако дизайн схож, а смешной сюжет столь же интересен.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

В России Nintendo 64 никогда не пользовалась особой любовью, есть даже мнение, что консоль и вовсе была провалом Nintendo. Это в корне неверно, но… Вывод о том, что оригинальный Paper Mario практически никому из наших читателей не знаком, вряд ли будет ошибочным.

Paper Mario 2 – RPG, наверное, в самом известном из миров Nintendo. И это очередная попытка заработать на наследии прошлом – здесь уместно вспомнить Animal Crossing, перенесенный с Nintendo 64 с некоторым улучшением графики. Все, кто видел демо-версию на E3, признают, что по большому счету отличий нет, – система боя, дизайн уровней и даже качество графики у двух частей Paper Mario очень схожи. И хотя большинство современных геймеров оригинал вовсе не видели, им будет так же интересно взглянуть на сиквел, как и немногим счастливчикам, успевшим полюбить эту игру.

Для начала надо привыкнуть к тому, что мир – двухмерный. Нет, не так. Он был плоским, но затем его разрезали на кусочки, как бумагу, и поместили в обычное трехмерное пространство. Какие способности приобретет Марио в таких условиях? Например, он сможет протискиваться в любые щели и даже сворачиваться в бумажный самолетик и летать! И ему будет очень просто от врагов «уходить в 3D». Те, правда, тоже не передвигаются лишь вперед и назад, поэтому совсем избежать столкновений не получится. И, понятное дело, такая концепция определяет и дизайн – вы не раз увидите Марио «в профиль» (маленький отрезок линии толщиной в один пиксел), когда он будет разворачиваться в 3D, а сюжетные сценки (с участием, например, здоровенного красного дракона) смогут удивить даже опытного поклонника «мультяшных» игр.

Внешне игра смахивает на платформер, но на деле обладает всеми атрибутами ролевых проектов. Из тех, что не используют систему random encounter и позволяют уворачиваться от атак монстров. Бои идут пошагово, с традиционным меню действий (атака, магия...). Даже «мини-игры», сопровождающие любую атаку (например, «нажать кнопку в определенный момент времени»), – не изобретение Paper Mario. С другой стороны, сохранены и многие элементы оригинального Super Mario Bros, в частности – набор призов (включая знаменитые грибы). Так что было бы вполне правильно расценивать игру как Mario RPG 3D, второе издание. Заманчивое предложение, не так ли?

К сожалению, представленные на E3 кусочки уровней не могли быть пройдены до конца, поэтому о сюжете игры можно лишь догадываться. Вряд ли нас ждет какая-то серьезная история, зато посмеемся вдоволь. И здесь уместно вспомнить и Super Mario Sunshine, и Luigi's Mansion. Paper Mario 2 – как раз из тех самых хитов, что выходят на GameCube с периодичностью раз в месяц. Ждем релиза! ■

В ЗРИТЕЛЬНОМ ЗАЛЕ

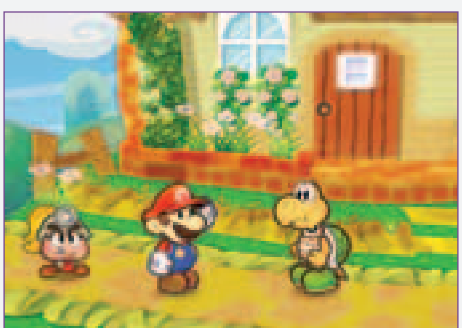
ЗАВОЮЙ ВНИМАНИЕ ТОЛПЫ!



Бои происходят не просто на отдельной арене, а в своеобразном зрительном зале. Если Марио и его партия «выступают» (т.е. дерутся) хорошо, то толпа «одобряет» их действия, что дает бонусы в сражении. В противном случае злобные зрители начнут швырять в вас всякий мусор. Быстро поправить ситуацию можно, потратив ваш ход на специальный прием Appeal… Интересно, что вся эта задумка со зрителями – не изобретение разработчиков, она уже встречалась в тактической RPG Gladius от LucasArts.



Нет, это не фаталити из Mortal Kombat. Так Mario поступает со своими врагами… Шутка!



Далеко не везде графика выглядит архаично. А если и выглядит, то так надо.



Местами игра похожа на оригинального двухмерного Super Mario Bros.

АТАКА САМУРАЕВ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

MUSASHI: SAMURAI LEGEND

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: зима 2005 года

http://square-enix-usa.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Прошедшая в мае выставка E3 преподнесла много неожиданных и, как правило, приятных сюрпризов. Прежде всего, это анонсы самых разнообразных проектов, о существовании которых ни рядовые игроки, ни куда более осведомленные журналисты даже не подозревали. Те, кто давно интересуются видеоиграми, наверняка вспомнят о выходившей в 1998 году на PS one игре Brave Fencer Musashi от еще ни с кем не объединявшегося в ту пору издательства Squaresoft. Приключения Джо Мусаси, не став большим хитом, все-таки сумели завоевать изрядное число поклонников, но, к сожалению, довольно не были продолжены. Лишь теперь разработчики вспомнили про бравого самурая и сделали его главным героем нового проекта Musashi: Samurai Legend.

Судя по ранней демо-версии игры, Brave Fencer Musashi будет очередным платформером, разбавленным минимальным количеством ролевых элементов. Сюжет незатейлив – герой спасает мир от злобных демонов, попутно охмуряя некую красотку. В его распоряжении всего две основные атаки, которые необходимо комбинировать в бою, плюс несколько специальных приемов – их вы получите, уничтожив определенное количество противников.

Графика в Musashi: Samurai Legend выполнена с использованием модной ныне технологии cel-shading, которую авторы игры почему-то упорно называют manga-shading. Это, конечно, не Viewtiful Joe, но выглядит вполне симпатично.

До выхода MSL осталось еще довольно много времени, так что некоторые детали проекта наверняка подвергнутся изменениям и доработкам. ■



Без красивых спецатак игр про самураев не бывает.


Какие сегодня демоны без роботов и паровых машин?


Некоторые враги внешне здорово похожи на знаменитого Джейсона – маньяка, преследующего разгульную молодежь в Friday, 13th.

FORZA MOTORSPORT

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Microsoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

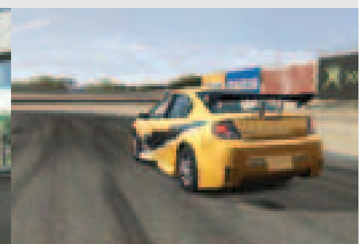
http://www.xbox.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Как известно, амбиции Microsoft простираются очень далеко, и рынок видеоигр в данном случае не исключение. Компании мало было выпустить собственную приставку. Теперь ей хочется затмить едва ли не каждый хит из тех, что есть в распоряжении конкурентов, – например, Gran Turismo. «Свежо предание», – скажет читатель, и будет прав. Попытки отобрать корону у главного автосимулятора последних лет предпринимались неоднократно, но ни одна из них успехом не увенчалась. Удастся ли на этот раз – покажет время, однако стоит признать, что в Microsoft подошли к поставленной задаче со всей ответственностью.

По заявлению разработчиков, в финальной версии FM на выбор игрока будут представлены автомобили от более чем 60 фирм, десятки трасс, в том числе и те, на которых проходят вполне реальные соревнования (вроде заездов Le Mans или Cart), невероятно широкие возможности настройки своего «железного коня» и несколько режимов, где все это богатство можно испытать. Разумеется, в показанной на E3'2004 демо-версии выбор был куда меньше – всего три трассы и несколько автомобилей (зато от Ferrari, Porsche и Subaru), но и этого вполне хватало, чтобы оценить заложенный в проект потенциал. Существенного превосходства над Gran Turismo 4 ожидать не приходится, но многое указывает на то, что тотальной гегемонии в своем жанре творения Polyphony Digital вскоре может настать конец. Остается только надеяться, что Forza Motorsport не повторит судьбу Sega GT Online и прочих неудачливых соперников Gran Turismo. ■


Детализация многих трасс уже сейчас внушает уважение.


Дорога пустынна – но это только до поры до времени.



Перед вами – лишь одна из многих «красавиц», которыми удастся порулить в финальной версии Forza Motorsport. Впечатляет!

WORMS FORTS: UNDER SIEGE!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Team 17 ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2004 года

http://www.team17.com

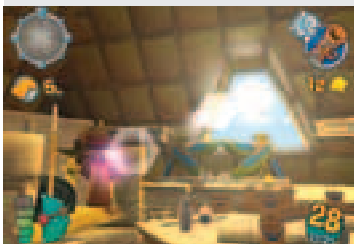
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Если кто считает, что самые воинственные существа на Земле – люди, то он глубоко заблуждается. Это не так. Ибо ни один человек не получает от войны столько же удовольствия, сколько обыкновенные черви, герои сериала Worms, у которых в сентябре этого года наметился очередной конфликт.

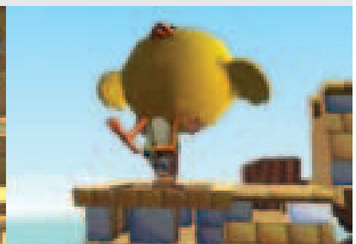
Не так давно кольчатые любители геноцида во всех его проявлениях радовали поклонников в игрушке Worms 3D, теперь же разработчики из Team 17 решили обратиться к истории «червивых» конфликтов в эпоху средневековья – время крепостей, катапульт, доспехов и двуручных мечей. Проект Worms Forts – подлинное доказательство того, что и сотни лет назад червяки сражались неистово, не щадя кольчатого живота своего. Первыми в этом смогли убедиться посетители недавней E3, на суд которых была представлена вполне удобоваримая демо-версия игры.

Главным отличием Worms Forts от предшественниц станет больший упор на тактическую составляющую игрового процесса. Оно и понятно – осада (или штурм) крепости требует более комплексного подхода, нежели перестрелки на пересеченной местности. К тому же вся соответствующая случаю атрибутика, вроде катапульт, в Worms Forts представлена очень широко. Кроме того, впервые за долгие годы, червям придется заняться строительством. Строить предстоит те самые форты, за стенами которых они будут укрываться от атак злобного и бесчестного неприятеля.

Что ж, у Worms Forts есть все шансы продолжить славные традиции сериала и обрести бессмертную славу среди поклонников. ■



Если приглядеться, то здесь можно увидеть «червей-сфинксов»!



Самый подлый прием – бросок перекормленным цыпленком.



Экипировка в духе средневековой Европы и оружие, напоминающее об ацтекской культуре... Worms Forts – игра историческая, однако!

COWBOY BEBOP

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Bandai ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Banpresto ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 10 октября 2004 года

http://www.bandai.com

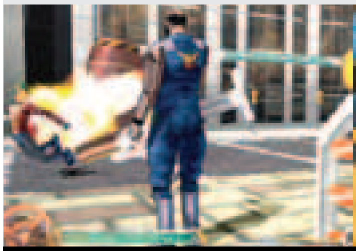
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Какой поклонник аниме не слышал о Cowboy Bebop? А какой поклонник аниме откажется от возможности сыграть в интерактивную версию любимого сериала? Неужели таких нет? Тогда издательство Bandai, задумавшее выпустить в конце этого года игру Cowboy Bebop, попало в самую точку.

До недавнего времени об этом проекте никто ничего не слышал, и Bandai решило приподнять завесу тайны только на E3'2004. Именно на выставке посетители увидели Cowboy Bebop во всей красе и смогли наблюдать трехмерных Спайка Шпигеля (Spike Spiegel), Джета Блэка (Jet Black) и Фэй Валентайн (Faye Valentine) в действии.

Как и следовало ожидать, Cowboy Bebop оказался типичным представителем жанра action. В игре используется перспектива от третьего лица, и большую часть времени вам предстоит лицезреть спину выбранного персонажа. Функция автонаведения, как водится, поможет сконцентрировать внимание на ближайшем из нескольких противников, а заодно и решит проблемы с камерой.

Каждый из трех персонажей использует свой собственный стиль рукопашного боя – например, Jeet Kune Do у Спайка. Это, по мнению разработчиков, сможет заметно разнообразить прохождение уровней. Последних в Cowboy Bebop около пятидесяти, что совсем немало. Кстати, тех, кто осилит все препятствия и дойдет до конца, ждет приятный сюрприз – новые персонажи и кое-какие, не известные до сих пор, подробности сюжета. Ну и, конечно же, не обойдется без замечательного джазового саундтрека от Йоко Канно (Yoko Kanno). ■



Без взрывов поимка преступников не обойдется.



Хакер малолетний, с собакой – один боекомплект.



Ничто не способно так освежить в жаркий солнечный день, как хорошо поставленный удар ногой в нижнюю челюсть.

ATHENS 2004: THE OLYMPIC GAMES

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** sports ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Computer Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Eurocom Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** июль 2004 года

http://www.scee.com

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Sony Computer Entertainment вовремя подсуетилась и стала обладателем исключительного права на создание проекта об Олимпийских играх, которые пройдут в Афинах этим летом. Поэтому Athens 2004 выйдет исключительно на PlayStation 2. Возможно, не самая дорогая и желанная лицензия, но в наши дни каждый эксклюзивный проект на счету.

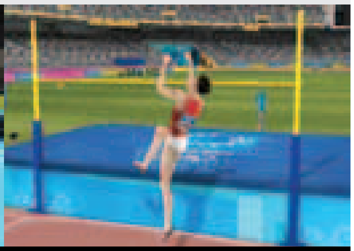
Уже сейчас можно говорить почти с уверенностью о том, что игра будет выглядеть как минимум неплохо. Все стадионы воссозданы с ювелирной точностью. Да и спортсмены, вроде, тоже более-менее похожи на людей. Это большое достижение, потому что обычно игры, посвященные сразу многим видам спорта, не балуют нас качеством. В Athens 2004 нам предстоит попробовать свои силы более чем в 20 дисциплинах. Так что, по идее, все должны остаться довольны.

Основное нововведение игры – поддержка EyeToy. Например, чтобы участвовать в забеге на сто метров, необязательно мучать джойстик. Достаточно встать перед камерой и... быстро-быстро шевелить ногами. Бег на месте отрабатывать. От ваших спортивных навыков и будет зависеть скорость персонажа. На E3 эту фичу демонстрировали лично разработчики, и выглядело это очень весело.

Пока, правда, непонятно, как именно EyeToy будет использоваться, например, в легкой атлетике. Но Sony определенно рассчитывает на высокие продажи. Хотя обычно игры по мотивам Олимпиады и не пользовались особой популярностью, на сей раз тенденция может быть переломлена. ■



Для анимации используется технология motion capture.



Модели спортсменов далеки от эталонных.



Обратите внимание: за спиной спортсмена виден экран, на котором дублируется то, что нам показывают в данный момент.

THE CHRONICLES OF NY

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** ClownKeep ■ **РАЗРАБОТЧИК:** ClownKeep
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

http://www.clownkeep.com/ny_main.htm

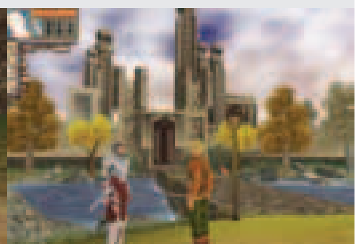
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shadworld@hotmail.com

Пример Братьев Вачовски, Питера Джексона, Джорджа Лукаса и Квентина Тарантино оказался заразительным. Идея заранее продумывать сразу несколько частей проекта мгновенно прижилась в благодатной почве игровой индустрии. И вот уже GlyphX Games анонсирует трилогию Advent Rising, а ClownKeep корпит над The Chronicles of Ny.

Главное, что отличает эту RPG от десятков прочих не по годам амбициозных ролевиков, – именно ее многосерийность. Сколько раз мы уже встречали фэнтезийные миры с мечами и магией, злыми феодалами и добрыми волшебниками, непобедимыми монстрами и всепобеждающими героями. Однако изначально задуманных сериалов было немного. В The Chronicles of Ny будет включено несколько глав, жестко связанных одной сюжетной линией. Хотя у каждой есть и завязка, и неизменно разветвленная развязка. Новая глава будет расширять игровой мир, добавляя свежие локации, сохраняя при этом в памяти все ваши прошлые деяния, приключения и, конечно же, опыт. Без вожделенной экспы и прокачиваемых умений The Chronicles of Ny и RPG-то не называлась бы. Правда, разработчики подчеркивают, что их ролевая система основана не на классах, а лишь на умениях. В остальном без неожиданностей: случайные квесты, вечно страдающие NPC, средней руки графика. Кстати, уже обещана поддержка пиксельных и вертексных шейдеров, но скриншоты отличает чрезмерная скромность. Ничего сколь-нибудь примечательного в них разглядеть не удалось. Ну да не в графике сила. Поэтому ждать первую часть – Ny: Gatherings – мы все равно будем с нетерпением. ■



ClownKeep обещает порадовать необычными диалогами.



Кроме людей ожидаются и другие расы, но они пока прячутся.



История начинается в пограничной провинции Великого Королевства Ни. Судя по железной дороге, народ тут обитает продвинутый.

D-DAY

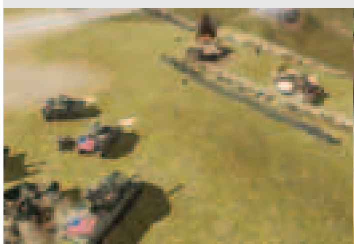
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1C»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Digital Jesters ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Reality
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** август 2004 года

http://www.d-daygame.com

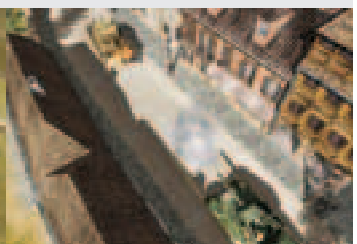
АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Подозреваю, отдельные наши читатели даже не догадываются, что означает аббревиатура D-Day. Стыдно, товарищи, стыдно! Проведем небольшой ликбез. «Ди-День» – это не что иное, как ключевой, по мнению граждан западных государств, момент в истории Второй мировой, то есть день высадки союзных войск на Атлантическое побережье Европы (6 июня 1944 г.). А еще так называется новая игра от венгерской студии Digital Reality.

Хотя нет, «новая игра» звучит слишком громко. Скорее add-on к недавней и вполне успешной RTS Desert Rats vs. Afrika Korps. За технологическую основу взят облагороженный движок от этого проекта 3D Walker engine. Особо разработчики гордятся трехмерной травой, которая, согласно их обещаниям, помимо выполнения чисто декоративных функций, будет затруднять обнаружение мин. Однопользовательскую часть игры разобьют на три кампании (начало; основная часть и завершение операции в августе 1944-го) по четыре миссии в каждой. Отдельным пунктом в списке особенностей стоит скрупулезное соответствие историческим событиям. Под командование игроку дадут более 60 юнитов, в число которых входят как солдаты (офицеры, стрелки и другие), так и техника (танки, артиллерия и так далее). Силами вверенных подразделений можно будет разрушать мосты и здания, а также проводить ковровые бомбардировки, чтобы добиться тактического преимущества над оппонентом. Хочется попробовать? Ждать осталось недолго – буквально пару месяцев. ■



Песочек меняем на траву, и, вуаля, новая игра готова.



Бои в черте города обещают быть весьма напряженными.



Кто-нибудь может припомнить, сколько раз мы видели в играх момент высадки союзных войск на берег Нормандии?

МАГИЯ ВОЙНЫ: ЗНАМЕНА ТЬМЫ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука» ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Targem Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://buka.ru/game/Game_3275.htm

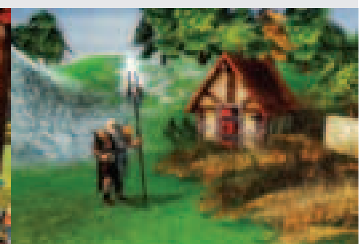
АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Оригинальная «Магия войны» (которая «Тень повелителя»), несмотря на то что являлась дебютным проектом молодой команды Targem Games, оказалась на редкость ладно скроенной ролевой стратегией. И даже заслужила от «СИ» семь с половиной баллов. А мы, сами понимаете, такие оценки за одни лишь красивые глаза не даем. В общем, игра просто обязана была прирасти add-on'ом…

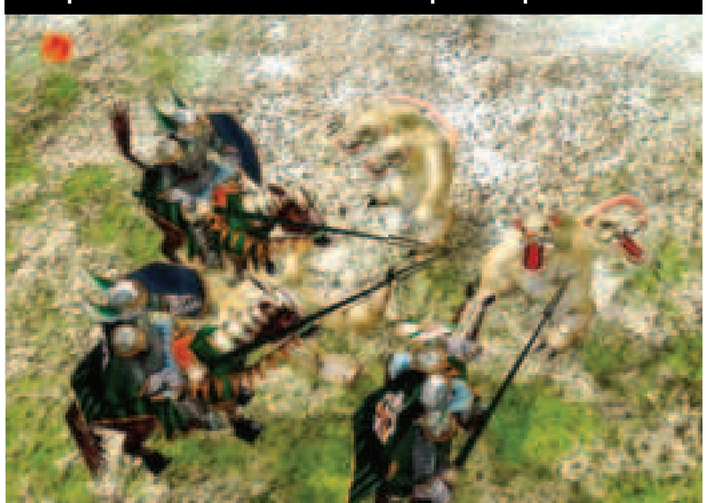
Отсчитайте тысячу лет со дня великой победы сил Порядка над повелителем Хаоса. Континент Денмор расы-триумфаторы поделили на Империю Людей, Леса Эльфов и Подземелья Гномов. Орков усмирили. В общем, наступившая тишь да благодать просто вынуждает кому-нибудь набить морду. И такая возможность вам представится: Денмор ожидают грандиозные потрясения, в которые будет вовлечена и великая Гильдия Магов. Всего в add-on'е ожидается четыре кампании. Каждой из них соответствует свой герой с уникальными способностями. В числе самых лакомых добавок дополнительная школа «Темной магии» и новая раса Гномов. Сердца любителей жанра наверняка согреет известие о расширенных тактических приемах в управлении отрядом и возможности переносить героя и войска из миссии в миссию. Будут, естественно, и новые юниты, и апгрейды уже существующих, и дополнительные артефакты с предметами. В общем, полный набор рулезов для качественного продолжения, которое, надеемся, не заставит себя долго ждать. ■



Отставить разговорчики в строю!



Графика почти не изменилась, но игра и так красива.



– Стой, кто идет. Предъявите ваши документы!
– Уши, лапы, хвост – вот мои документы.

УЧИМСЯ ДЕЛАТЬ КОМИКСЫ!

НА КОНУ 5 ПОДАРОЧНЫХ DVD-БОКСОВ И 15 ДЖЕВЕЛОВ

ВЫ ЛЮБИТЕ ИГРЫ И ОБЛАДАЕТЕ НЕДЮЖИННОЙ ФАНТАЗИЕЙ? ДЛЯ ВАС ЕСТЬ ДОСТОЙНОЕ ЗАДАНИЕ!



Сегодня у нас в программе творческий конкурс, призы на который предоставлены компанией «Бука». Надеемся, каждый из вас знает, что такое комикс и с чем его едят. Мы предлагаем вам попробовать себя в роли начинающего комиксиста и получить помимо эстетического удовольствия от этого занятия еще и несколько ценных призов.

Пяти победителям будет вручен подарочный DVD-бокс любой из перечисленных ниже игр, а также джевелы трех оставшихся. Как видите, есть за что побороться.







ИТАК, ЧТО ЖЕ НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ ЗАВОЕВАТЬ НАГРАДУ?

Для начала вам следует выбрать какой-нибудь свежий хит из линейки компании «Бука» – Singles: Flirt Up Your Life, Far Cry, «За гранью добра и зла» (Beyond Good and Evil) или «ТрекМания» (Track Mania). Все эти проекты получили высокие оценки «Страны Игр», а потому они займут достойное место в вашей коллекции. Сделайте от шести до восьми прикольных, связанных между собой единой мыслью скриншотов из игры и сочините подписи к каждой картинке. В итоге у вас должен получиться небольшой комикс, который необходимо выслать по адресу konkurs@buka.ru.
Мы желаем удачи и творческих успехов всем участникам конкурса!

Внимание: прием комиксов для участия в конкурсе ведется до конца августа 2004 года. Оценивать работы будут редакторы «Страны Игр» и сотрудники компании «Бука». Самый интересный комикс мы опубликуем в одном из октябрьских выпусков журнала. Не забудьте присоединить скриншоты и добавить в теле письма подписи к ним!

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

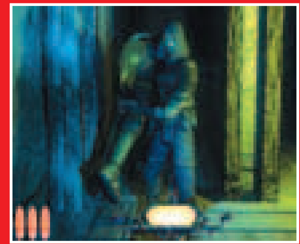
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими связтыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Thief: Deadly Shadows
стр. 76

стр. 76

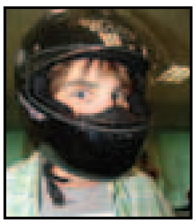
Мы несказанно рады, что смерть Looking Glass Studios не привела к гибели знаменитой серии. Третий Thief не идеален, и мы честно признаем сей факт. Тем не менее, «новые приключения Гаррета» удались. Возвращение «Вора» состоялось!

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

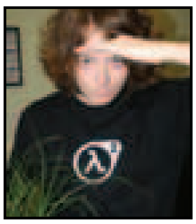
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Аликосыч
ВСЕГДА В КАСКЕ



Теперь в SC II я играю в каске. И пусть спорят обыватели о пользе ее использования в консольных играх – результат налицо и доказан на практике. Врен слил мне 5:0. И если бы не Разум, отобравший джойстик, слил бы еще раз 15. :)

Куперович
ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US!



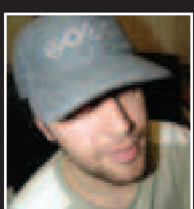
Я не играю в Soul Calibur II. Меня, потомственного PC-геймера, к счастью, обошло стороной это мерзенькое проявление консольного «мировоззрения». Пусть на приставках играют детишки малые, а мы, мужики, останемся с ПК.

Вренычевич
I AM THE ONE WITH THE BOOK!



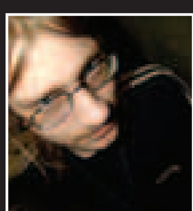
Подговорил главреда устроить чемпионат «Страны Игр» по Soul Calibur II. Составил для себя программу тренировок на месяц. Обновил аватару в ЖЖ. А еще я начал осваивать Dance Dance Revolution!

Разумкинович
ОДНИМ МАХОМ ВСЕХ ПОБИВАХОМ



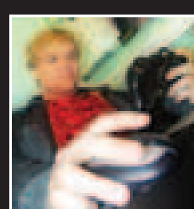
Спорить не буду, Soul Calibur всегда был самой любимой игрой в редакции, но что творится сейчас, сложно описать словами. Самое подходящее слово – «лихорадка». Мы даже собственный чемпионат устраиваем…

Pantherкловкиныч
ПРОДВИНУТЫЙ CD/DVD-РЕКОРДЕР «PC ИГРЫ»



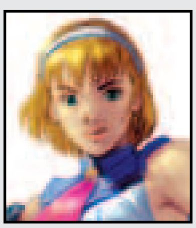
Пытался приобщить редакцию «СИ» к онлайновым играм. Строя в голове планы по подсаживанию главреда на Lineage II, не заметил, как сам попал в ловушку. Теперь играю в SC II. Вините в этом Лянге.

Эддичекович
КРОССПЛАТФОРМЕННЫЙ РЕДАКТОР «PC ИГР»



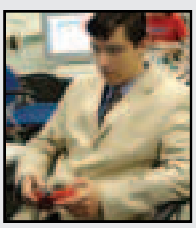
До сдачи родного журнала месяц, и работать совсем не хочется. Сижу в офисе и довольным видом вызываю у сдающейся редакции «СИ» приступы зависти. Осталось довести их до истерики, обыграв в SCII. «PC ИГРЫ» – forever, ага!

Глаголыч
МЫ С КАССАНДРОЙ ХОДИМ ПАРОЙ



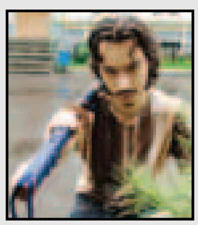
Если бы редакторы не теребили во время боя и не требовали проверить очередной текст, играть в SCII было бы гораздо приятственнее. Невзирая на все трудности, мы с Аликом, тем не менее, умудрились сделать Double K.O.

Чикитосыч
ПАДШИЙ PC-ЮЗЕР



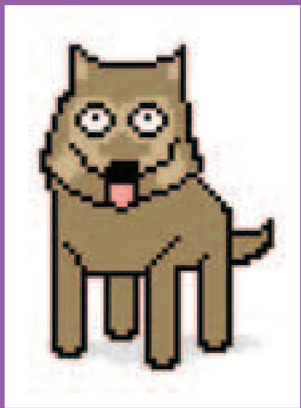
Стыдно, конечно, признаться, но PC я, похоже, предал. Уже два раза играл в Soul Calibur II. И ведь скоро на консолях выйдет очередной Mortal Kombat, в первую часть которого я, помнится, рубал с упоением.

Воронович
В НАЧАЛЕ ПУТИ



Как ни старались «PC ИГРЫ», обыграть меня им не удалось, до истерики был доведен только сам Hitman. Решив, что в SC II играть становится скучно, перешел на GT 4 с новым мегарулем. Здесь я вообще вне конкуренции.

ЭПИДЕМИЯ-ПУСТЫШКА



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

Приехали. Открываешь любой европейский или штатовский журнал о видеоиграх – а там чуть ли не сплошной онлайн. Производители усиленно приклеивают поддержку Xbox Live и сетевого сервиса PlayStation 2 куда только можно – вслед за пионерами в лице спортивных симуляторов и FPS настал черед JRPG и пазлов. Как, дорогой девелопер, неужели у тебя в игре нет онлайнового режима? Совсем-совсем? Да ты не держишь руку на пульсе времени, как это положено правильным разработчикам! Плевать, что игра твоя – классический платформер. Ретроградам не место в передовом эшелоне геймдева. Шагом марш на свалку истории!

На журнальных страницах захлебывающиеся от энтузиазма аналитики пророчат счастливое онлайновое будущее, на выставочных пресс-конференциях топ-менеджеры козыряют умопомрачительной статистикой – счет подключившихся идет на сотни тысяч. Сотни тысяч рубятся в SOCOM: US Navy Seals на PS2. В игру с посредственной графикой, дуболомным AI и хорошо проработанной сетевой составляющей. Браво! Начинаешь понимать девелоперов: стоит ли кропотливо выписывать сюжет, биться над моделями поведения персонажей и нетривиальными спецэффектами, если можно быстренько сконопатить десяток мультиплеерных карт и в таком виде выкинуть на рынок – пипл-то охотно схавает и не подавится! Не нравится пример SOCOM? Гляньте на рынок PC-игр, там творится ровно то же самое: эпидемия адд-онов, состоящих из сиротливой парочки однопользовательских и жирной, лоснящейся тучи многопользовательских карт, склепанных на коленке за считанные часы. Особое коварство – когда в «официальное» коммерческое расширение входят уровни, созданные руками преданных фэнов игры: в этом случае разработчики вообще ничего не делают, почесывая жиреющее пузо и наблюдая за ростом банковского счета, пока эти же самые с фэны с довольным писком сметают с полок вожделенный адд-он. Консольный рынок тоже подтягивается в этом направлении: владельцев приставок уверяют, что игры онлайн – суть революция, небо в алмазах и вообще лучшее изобретение человечества после зефира в шоколаде.

Скажете, Купер снова затянул старую волынку, брюзжит себе, тогда как прогрессивные геймеры стоят на пороге замечательных свершений и с трепетом миокарда ждут старта местных продаж сетевого адаптера для PS2. Отделим цокотуху от бифштекса: ничего не имею против эволюционных перемен и внедрения новых технологий, позволяющих внести новое качество в игровой процесс. С упором, естественно, как на слово «новое», так и на «качество». Но индустрия тяжело страдает от вируса безыдейности, острой формы сиквелиса и всепроникающего онлайнита, и ничего революционного на сетевом приставочном фронте не наблюдается. Все суперхиты онлайновых сервисов PS2 и Xbox – как правило, качественные офлайновые проекты с успешно реализованным многопользовательским режимом и прикрученной в последний момент поддержкой сети. Удачная реализация мультиплеера в Halo практически не имеет отношения к онлайновому буму: приставочные FPS еще со времен GoldenEye 007 на Nintendo 64 отлично справляются с многопользовательскими баталиями. По мне, так игра четырех человек перед большим телевизором в режиме split-screen куда интереснее, чем сражение с бестелесным анонимным тинейджером, обретающимся у черта на рогах в своей Буржляндии. Такому даже оплеуху не влепишь в случае проигрыша. Конечно, кому-то в радость избиение призраков, сопровождаемое «карьерным» ростом в забитой бессмысленными никами турнирной таблице, – но лично меня это никоим образом не возбуждает. И никакой разработчик, аналитик или топ-менеджер не убедит меня, что это круче, чем собраться с тремя друзьями, воткнуть в приставку четыре джойстика и устроить локальный азартный турнир с потасовками и дележом призового фонда в виде заказанной по случаю пиццы.

Постойте, а как же онлайновые RPG? Эти оазисы свежести в заскорузлом болоте традиционализма, представители динамично развивающегося дивного жанра? Эти эксперименты по скрещиванию RPG и машинки для печатания денег? Сетевая Final Fantasy XI за год функционирования собрала полторы сотни тысяч постоянных подписчиков по всему миру; офлайновая Final Fantasy X в первый уик-энд продаж разошлась в одной только Японии тиражом в два миллиона. Вопросы есть? Гораздо меньше геймеров, чем кажется маркетологам, готовы тратиться на «новое качество» игрового процесса – их вполне устраивают традиционные RPG, и PR-службы компаний терпят здесь сокрушительное поражение, пытаясь живописать перед этими геймерами прелести онлайновых ролевок, – просто потому, что приятнее вверить себя опытному сценаристу, чем ухнуть в омут населяющих сеть тринадцатилетних идиотов. Меня, по крайней мере, пока не убедили – сказывается неприятный личный опыт, минусы перевешивают плюсы, и что-нибудь напрочь линейное от Square Enix (или нелинейное от Bioware) по-прежнему видится несоизмеримо более привлекательным, нежели очередной магнум опус, на который подписан миллиард корейцев (дайте нам копеечный Интернет, и мы подпишемся на что угодно).

Остается ждать Того Самого Проекта, который взорвет рынок, соединив под одной крышей доступность, простоту освоения, ощутимую глубину геймплея и все лучшие черты офлайновых жанров вместе с достоинствами сетевых технологий. Что это будет за игра? Об этом пусть думают девелоперы. Коли таковая появится, народ проголосует рублем. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



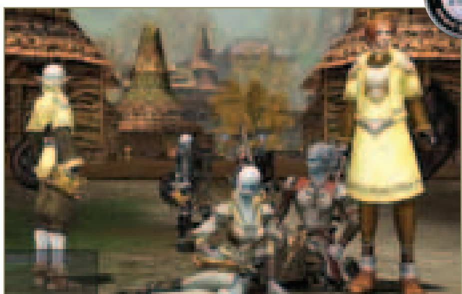
Голая правда о взрослой жизни
singles
flirt up your life!
«Симы» наконец-то обзавелись полигональными бюстами.
Для нирваны недостает лишь режима hands free!
СТРАНА ИГР
Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!
DEEP SILVER
ROTOBEE
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** NCSoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** NCSoft ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** миллионы ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.lineage2.com



Великолепная анимация и модели – графический движок впечатляет!



Группа игроков на отдыхе. Сфотографировались, восстановили ману – и снова в бой!



Смешались в кучу – эльфы, люди... Красивыми сражения бывают только в постановочных роликах. На самом деле не всегда можно понять, где свои, а где чужие. Прямо как в жизни.

LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

СУРОВАЯ ИГРА

PANTHERCLAW
dreadshit@bk.ru

Почему первая игра из серии Lineage – Lineage: Dark Conquest не понравилась западному миру, понять не сложно. Увлекательный геймплей и богатая предыстория не могли компенсировать двухмерную графику на уровне первых версий Ultima Online и отсутствие какого-либо контроля над ПК (Player Killers).

Не поведя и бровью, издатели из NCSoft создали новую Lineage, на этот раз с мощным графическим движком Unreal 2, увеличенным набором игровых рас, осадами замков и драконами. Ну а чтобы совсем добить скептически настроенных западных геймеров, в игру перенесли и неповторимую атмосферу мира Аден и оригинальную для сегодняшнего времени концепцию игры, подразумевающую бесконечные битвы между игроками.

НАРОДНОСТИ АДЕНА

По густозаселенному монстрами миру Lineage разбросаны регионы, облюбованные расами людей, эльфов (светлых и темных), гномов и орков. Конечно же, у каждого народа своя уникальная внешность и анимация – вы не спутаете приземистых гномов с зеленокожими великанами-орками. В каждом регионе свой набор живности: темные эльфы сразу после рождения кидаются на чертенят-импов, а люди опасливо жмутся к стенам родного города, боясь быть замеченными матерыми волками и медведями.

Как поражались мы отсутствию возможности настройки своего персонажа, играя в бета-версию, так поражаемся и сейчас. Два-три лица, два-три скина... и все. Одинаковые игроки, наводнившие просторы Адена, не радуют глаз. Может быть, если бы подписчиков у игры было меньше, ситуацию спасли бы разнообразные одежки, надевающиеся поверх базовой модели, но игроков много, очень много...

Не удается выделиться и характеристиками – начальные параметры в течение игры не меняются, неуклонно растут лишь запасы жизненных сил и магической энергии. И коли на старте игры эльфы бьют быстрее, а орки больнее, чем все остальные, то так оно и будет до самого конца.

КАРЬЕРИСТАМ НА ЗАМЕТКУ

Из неизменности параметров вытекают жестко распределенные по расам классы. Какой смысл делать своего орка боевым магом, если практически любой темный эльф гораздо искуснее его в деле сотворения атакующих заклинаний? При этом непонятно, зачем было вводить отдельную расу – гномов – специально для создания предметов, запре-

НАКАЗАНИЕ ЗА УБИЙСТВО

НИКОГДА НЕ ССОРЬСЯ С НЕЗНАКОМЦАМИ

Нападать на других персонажей можно всегда и везде, но занимаются этим лишь прокачанные игроки. Любой желающий может безнаказанно разорвать агрессора на части. А желающих много – из каждого ПК выпадает приличная сумма денег и предмет. Да и просто можно развеяться, отвлекшись на секунду от надоевших скелетов и хобгоблинов. Если же игроки хотят честной битвы, они переходят в боевой режим и их имена выделяются фиолетовым цветом.



ВЕРДИКТ

БРУТАЛЬНО!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Отличная графика, оптимизированный сетевой движок, увлекательный игровой процесс, отточенный баланс.

– МИНУСЫ

Игра жестко требует объединения игроков в команды, нет простора для создания уникального персонажа.

Если вам надоели мирные MMORPG, а душа жаждет исключительно честных схваток, эта игра для вас.



В американской версии игры, век ПК недолог.

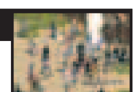
+ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Dark Age of Camelot



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

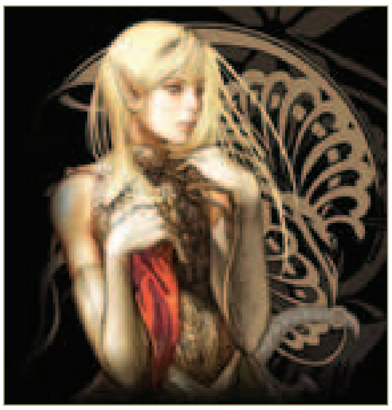
Lineage: Dark Conquest



LINEAGE II – ЭТО СЕРЬЕЗНОЕ ИСПЫТАНИЕ НА ПРОЧНОСТЬ. ПОМНИТЕ ЭТО!

РАЗНИЦА МЕНТАЛИТЕТОВ

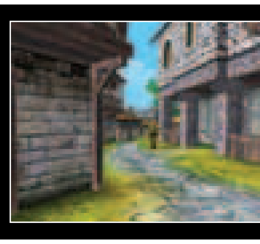
Игра уже издана в Южной Корее, Тайване, Японии и США. Любопытно, что в разных регионах в Lineage 2 играют по-разному. Так, в тайваньской и корейской версиях штрафы для ПК неощутимы, а в варианте для Страны восходящего солнца гораздо быстрее набирается опыт. Вообще, в восточных версиях проще захватывать замки. Так что если вы хотите действительно хардкорной игры, смело заказывайте коробку из Кореи. Только следует учесть, что далеко не все драконы (так называют корейских игроков) умеют или хотят говорить по-английски. Кстати, на Востоке игра уже прошла через два глобальных обновления – не удивляйтесь новым монстрам, локациям и замкам.



ЗАМКИ, ЗАМКИ, ЗАМКИ

НЕМНОГО О СФЕРОИДАХ

Не заметить сходства Lineage 2 с отечественной MMORPG «Сфера» сложно. Те же замки и та же ориентация игрового процесса на войны между игроками – хорошие идеи всегда витают в воздухе. Неудивительно, что корейский хит стал очень популярен у игроков, попробовавших отечественный проект. И вообще русских в Адене довольно много, достаточно лишь сказать, что портал http://lineage2.ru давно уже приобрел статус официального фан-сайта игры.



щая ремесла всем остальным? Бородатые тоже в убытке: они самые дрянные бойцы, и если кто и зовет их к себе в группу, так только для «выбивания» из монстров ценных предметов – особого гномьего умения.
В общем, расы и классы крепко связаны между собой – раз захотели играть светлым эльфом, извольте выбирать между лучником и целителем, а не то жизнь превратится в ад – каждый захочет (и сможет!) разделаться с вами. Подойдя к созданию персонажа лишь из соображений эстетики и попытавшись сваять из гнома брутального воина, вы всего лишь сделаете протагониста беспомощным перед врагами и бесполезным для игрового сообщества. Что просто исключает вас из процесса захвата замков.
Не стоит забывать и о том, что всегда найдется кто-то сильнее вас. Отсутствие ограничения на максимальный уровень превращает игру в вечную гонку за опытом – замешкаетесь, и вам уже нет места в непрекращающейся борьбе за твердыни. Качаться, качаться и еще раз качаться! Возьмите этот лозунг на вооружение.

ТЯЖКАЯ ЖИЗНЬ КАЗУАЛА

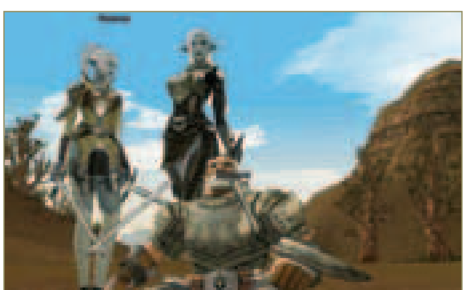
Прокачка нужна лишь для одной цели – сильный персонаж вливается в стройные ряды желающих захватить один из замков Адена. Крепости служат обогащению кланов, а не удовлетворению их имперских замашек. Владелец замка и, по совместительству, глава мощной группировки , собирает налоги с прилегающей к твердыни области, получая солидный барыш от каждой торговой сделки. Конечно, если жадность его не знает пределов, среди простых игроков возникает недовольство – действительно, кому охота покупать товары по двойным, а то и тройным ценам? Надоело платить непомерные налоги? Собирайте друзей – пора идти на замок. Это в идеале.
В реальности же, недовольным остается лишь потуже затягивать пояса – ведь чтобы идти на штурм, нужно быть никак не слабее владельцев крепости, а те и сами не прочь набрать пару лишних уровней. И единственной широко доступной забавой остается избиение монстров. Тут тоже не все так просто – рядом с городами слабенькие монстры не успевают прожить и нескольких секунд, прогибаясь под ударами сотен игроков, а более мощные твари никак не желают проигрывать схватку одиноким героям. Только группам.

ФАМИЛЬНОЕ СХОДСТВО

Качаться без боевых товарищей вообще опасно – лишь опытные воины способны выживать в одиночку. Виной тому не только многообразная живность, но и агрессивно настроенные игроки – ПК. Для своей же безопасности они сбиваются в целые банды, терроризирующие окрестности стартовых городов. Позиционирование проекта как «хардкорной MMORPG, дружелюбной к новичкам» оказалось неудачным. Дело в том, что несмотря на все послабления в геймплее, игра к неопытным игрокам ничуть не подобрела. Это, однако, не означает, что игра не понятна простым пользователям или слишком для них сложна. Просто контроля над вожделенными замками они не добьются – за твердыни могут биться лишь слаженные команды профессиональных воинов.
После того как над Lineage II поработал легендарный основатель Origin – Ричард «Lord British» Гэрриот, в игре стали четко прослеживаться традиции Ultima Online Classic. Мы как будто вернулись в конец девяностых – наш персонаж живет в полном опасностей мире, где лишь интуиция позволяет отличать друзей от врагов, и только доверяя кому-то, можно достигнуть реальной власти. В мире Lineage II игроки сами должны защищать себя от подонков, не надеясь, что их спасут нелепые ограничения, установленные разработчиками. Если вам это не нравится, ищите другую игру! ■



После битвы поле усеяно телами павших воинов. Вот только вещи из них не выпадают.



Сексуальные эльфийки притягивают всеобщее внимание. Создатели моделей постарались!



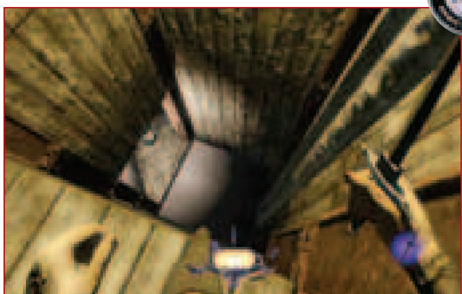
Прокачав всего лишь несколько уровней, вы ощутите острую необходимость в напарниках – лекарях, магах поддержки, стрелках. Одинокому волку и замок не взять и мощного монстра не завалить!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ion Storm
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1,5 ГГц, 264 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.thiefgame.com



Получив по голове дубинкой, горничная немедленно приняла позу умирающего лебедя.



В мире Thief есть место и электрическим фонарям, и лифтам в особо шикарных усадьбах.



Игра стала легче с появлением у Гаррета наличных денег, а на улицах города – таких магазинчиков. Целебные напитки теперь тратятся без сожаления, ведь всегда можно купить еще.

THIEF: DEADLY SHADOWS

НЕ ПОДВЕЛИ

АЛЕКСАНДР ЛАШИН
lashin@gameland.ru

В последние года два меня все чаще терзает мысль, что подходы к разработке игр совершенно изменились. Студии, когда-то создававшие настоящие произведения искусства, либо закрываются, либо идут на поводу у потребителей, переключаясь на конвейерное производство бездушных блокбастеров.

Та же обанкротившаяся Looking Glass Studios, помимо первых двух Thief'ов, в свое время выпустила такие гениальные проекты, как System Shock и Ultima Underworld, которые снискали настоящую любовь и игроков, и журналистов, но провалились в коммерческом плане. Разработку третьего «Вора» отдали новой компании, правда, к процессу привлекли приложивших руку к выпуску первых частей сотрудников LGS. Несмотря на это, некоторый крен в сторону популяризации игры наводил на тревожные размышления: стильный проект мог запросто скатиться в безвкусицу...

МРАЧНОВАТЫЙ УГАР

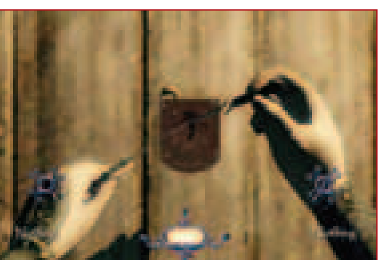
Уже первые анонсы игры настораживали – все же усиление боевых способностей Гаррета откровенно идет вразрез с «воровской» концепцией игры. Ну не дело это, чтобы легендарный вор, которого мало кто видел и никто никогда не ловил, крошил в капусту всех встречных и поперечных. Но мы помнили о прошлых заслугах компании Ion Storm и верили, что Уоррен Спектор не подведет. На первый взгляд кажется, что верили зря. На нормальном уровне сложности Thief: Deadly Shadows – это не stealth action. Никаким боком. Скорее просто экшн, в который при желании можно играть более или менее скрытно, – в зависимости от того, насколько велико у вас желание погрузиться в мир «Вора», а не «расслабиться и получать удовольствие». Вместо той уникальной мрачной атмосферы, которая заставляла просиживать дни и ночи за первыми двумя частями Thief, – легкий геймплей с налетом криминальной эстетики. Но это, повторюсь, только на первый взгляд и на нормальном уровне сложности.

МЕЛОЧИ ЖИЗНИ

Баланс игры, прямо скажем, странноват. Есть шумовые стрелы, но пользоваться ими бессмысленно – стражник и без них рано или поздно повернется в нужную вам сторону. Если не повернется, значит, есть способ незаметно подойти к нему и оглушить дубинкой, а вы просто-напросто выбрали неверную позицию. Есть газовые бомбы, но игра прекрасно проходится и без них. Есть фляжки с маслом, на котором будут

ПОЛНЫЕ КАРМАНЫ

В Thief: Deadly Shadows есть ограничение на количество предметов, которые Гаррет может носить при себе. Если играть разумно и не транжирить стрелы и напитки, этого количества более чем достаточно для успешного завершения миссии. Но главная подлость заключается в том, что если вы уже имеете максимум, допустим, стрел, и нашли еще несколько, то «взять» вы их можете, но они исчезнут с того места, на котором лежали, и в инвентаре не появятся… Как можно догадаться, необходимость постоянно держать в памяти количество «боеприпасов» сказывается на впечатлениях не лучшим образом.

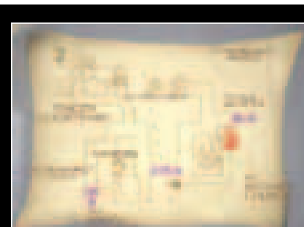


Основы ремесла – вскрытие замков.

ТОПОГРАФИЧЕСКИЙ КРЕТИНИЗМ

ПРОБЛЕМЫ ОРИЕНТАЦИИ В ПРОСТРАНСТВЕ

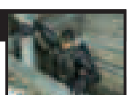
Пожалуй, самая серьезная проблема игры – это даже не странный баланс, а всего лишь карта. Стильность ее вызывает большие сомнения, но это полбеды. Дело в том, что пользоваться картой безумно неудобно. Сориентироваться по ней – задача не из легких, а потому заблудиться даже на довольно простых уровнях можно запросто. Да, на карте отмечены ключевые здания, но направление к ним можно определить только на глазок.



МРАЧНЕЕ, ЧЕМ
Thief 2: The Metal Age



ПРЯМОЛИНЕЙНЕЙ, ЧЕМ
Tom Clancy's Splinter Cell



ПРОЕКТ, КОТОРЫЙ ХОЧЕТ ПОНРАВИТЬСЯ ВСЕМ. И У НЕГО ЭТО ПОЛУЧАЕТСЯ...

ВЕРДИКТ

СЕРИЯ ЖИВА!



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Великолепный, блистательный, гениальный звук; отличные диалоги и классный сюжет; плюс фирменный геймплей.

МИНУСЫ

Странный баланс, большое количество ненужных предметов, проблемы с настройкой освещения.

Игра небезупречна, но, тем не менее, вполне способна удовлетворить запросы широкой геймерской аудитории.

УКРАЛ, ВЫПИЛ – В ТЮРЬМУ

ОТДЫХ ОТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В отдельных случаях, проиграв бой, вы попадаете не в загробный мир (предстающий в образе стартового меню), а в городскую тюрьму. Из которой, конечно же, надо выбираться. Сперва необходимо снять ключи от камеры с пояса подошедшего позлорадствовать охранника, затем забрать свое (и чужое) добро из хранилища, а потом – на волю, ведь дело не ждет. Вот только второй раз в тюрьму попасть не получится. Стража будет бить опасного преступника до смерти.





поскальзываться прохожие и которое даже можно в нужный момент поджечь огненной стрелой... Но точно так же метким выстрелом можно подпалить непосредственно стражника. Все, что вам нужно, – обычные и водяные стрелы, а также целебные напитки. Если следовать логике, то именно они и должны быть самым дефицитным товаром, но в игре все совсем не так. Поскольку с мест преступлений Гаррет тащит просто тонны разного добра (главное не ленитесь собирать вещички), недостатка в деньгах не бывает никогда: стрел и бутылочек всегда в изобилии. Впрочем, определенные плюсы в этом есть, и само появление у главного героя наличности – безусловно, правильный ход разработчиков. К слову о деньгах. Некоторые магазины специализируются на скупке краденых товаров строго определенной категории – одни принимают ювелирные украшения, другие оружие и так далее. Это хорошо и правильно. Реализм, знаете ли. Беда в том, что эти магазины волей левел-дизайнеров разбросаны по разным концам города, и чтобы сдать наворованное добро, получив эквивалент его стоимости в золотых монетах, придется немало побегать, прячась от злобных стражников. Я, конечно, не большой специалист по обустройству средневековых городов, но мне всегда казалось, что с точки зрения здравого смысла магазины и лавки должны быть сгруппированы в торговых районах. Впрочем, это по большому счету мелочь.

Сделан и еще один небольшой реверанс в сторону реализма – из игры исчезли стрелы с привязанными веревками, с помощью которых можно было забраться в труднодоступные места. Вместо них теперь – специальные перчатки, в которых дружище Гаррет способен лазать по стенам. Впрочем, тут же стоит подчеркнуть, что реверанс этот и в самом деле очень небольшой. Во-первых, доступны эти чудо-перчатки вору-профессионалу, за которым охотится добрая половина городской стражи, далеко не с самого начала игры. А во-вторых, особой надобности в них нет. За исключением области, где главный герой должен забраться с помощью перчаток в часовню и пары секретных мест, они вообще не нужны.

СКОЛЬКО Я ЗАРЕЗАЛ...

Пожалуй, наиболее существенная из всех раздражающих особенностей игры – чудовищная медлительность Гаррета. Если вы промахнулись с ударом или неаккуратно подошли к кому-нибудь из прислуги обрабатываемого дома, субъект с воплями понесется к ближайшему сотруднику местной службы правопорядка. А якобы неуловимый супер-ворюга Гаррет догнать его не сможет никак. В лучшем случае можно добежать вместе с преследуемым до стражника и на месте разобраться с обоими. То есть мы имеем, грубо говоря, не быстрого и хитрого Гаррета, а медленного и сильного дуболома-варвара. Прошу прощения, но когда вор бегает с той же скоростью, что и закованный в доспехи толстый солдат городского дозора, – это либо баг, либо наплевательское отношение разработчиков к собственному творению. Зато, в отличие от Гаррета, противники выдыхаются от непродолжительных пробежек, так что, если вы не хотите ввязываться в стычку, можно просто спастись бегством. Надеюсь, недоработку со скоростью передвижения Гаррета исправят первым же патчем.

Хочется, чтобы этой же заплаткой откорректировали и боевую систе-

ЕСЛИ ЧТО-ТО И МОЖЕТ ЗАСТАВИТЬ ИГРОКА ПОГРУЗИТЬСЯ В ЖИВУЩИЙ СВОЕЙ ЖИЗНЬЮ МИР, ТАК ЭТО ИМЕННО БЕСПОДОБНЫЙ ЗВУК THIEF: DEADLY SHADOWS.



Этому парню уже ничего не поможет – рядом ни души, а выстрел в шею шансов не оставляет.



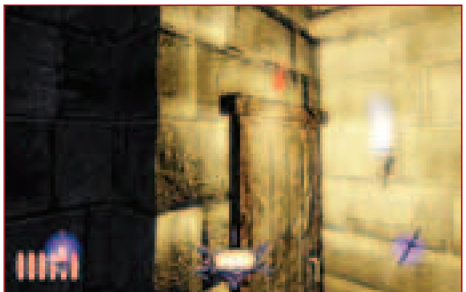
Да, игру можно пройти, не убив вообще никого. Но финал в любом случае один и тот же...



Перед вами в луже крови лежит потенциальный спаситель мира и вор-рецидивист. Если поблизости нет тюрьмы или Гаррет уже побывал в ней, на милость стражи можно не рассчитывать – убьют, не раздумывая.

http://www.thiefgame.com

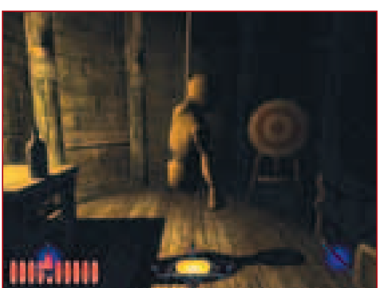

Охота на крыс и прочую мелкую живность – крайне интересное и увлекательное занятие.


Такими знаками помечены места, в которых всегда рады воровских дел мастеру.


Подслушивать разговоры, конечно, нехорошо, но вора это не волнует. У беседующей пары можно позаимствовать карту, жизненно необходимую для спасения города от Апокалипсиса.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Разработчики намеренно пошли на упрощение игры, но настоящих фэнов этим не смутить. Вот способ привести геймплей в пристойный вид. Открываем файл default.ini и ищем там раздел [Difficulty]. Меняем показатели Difficulty_AIVisual и Difficulty_AIAudio на 1.5 – и стражники начнут видеть и слышать так, как это было в первой части Thief. В файле T3UI.ini ищем раздел [LockPickHUDWindow] и выставляем значения Scale_X, Scale_Y и Scale_Z на 0.0. Затем перед строкой ChildWindow_8= T3UILights.ini:LockpickLight1 вводим символ «;» – отныне замки нужно будет вскрывать вслепую. Не скажу, что это серьезно усложняет процесс, но реализма прибавляет.


Комната Гаррета больше похожа на казарму.

му. Потому что убойная сила гарретовского воровского кинжала вызывает много вопросов. Наш вор может практически на равных сражаться со стражниками и при должной ловкости игрока всегда выходить из схваток победителем. Это, разумеется, на нормальном уровне сложности – про легкий, естественно, и говорить не стоит. На «эксперте» все несколько ближе к реальности, но тоже далеко от идеала, которым представляется первый Thief. К счастью, есть возможность ручной настройки почти всех моментов игры, что позволяет получить от Deadly Shadows самые правильные ощущения. Подробности ищите в соответствующей врезке.

Впечатления от расхваленных в пресс-релизах и превью отмычек также двойственные. Поначалу поковыряться в замке воровским инструментом действительно интересно. Но на самом деле любая дверь открывается всего за несколько секунд – сперва определяем, где в замке слабое место, затем нажимаем поочередно на клавиши перемещения и смотрим, крутятся или нет колесики. Если крутятся, то держим клавишу до тех пор, пока это колесико не перейдет в режим «открыто» и таким же образом действуем со следующими. В общем, оригинально, но довольно просто.

РУЧНАЯ НАСТРОЙКА ПОЧТИ ВСЕХ ВАЖНЫХ ОПЦИЙ ДАСТ ВАМ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛУЧИТЬ ОТ DEADLY SHADOWS САМЫЕ ПРАВИЛЬНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ.

ОТТЕНКИ ЧЕРНОГО

Выглядит игра по нынешним меркам скромно. Не убого, конечно, но скромно. Зато очень убедительно. Нельзя не отметить, что стиль отлично выдержан, а узкие городские улочки выглядят вполне в духе эдакого механистического средневековья. И тени! Они заслуживают искренней похвалы. Если бы еще не нужно было выкручивать яркость экрана почти до максимума и бродить всю игру в потемках, общее впечатление от Deadly Shadows было бы намного лучше.

А вот что на самом деле великолепно – это звуковое сопровождение. Идеально четкие эффекты, звуки шагов, посторонняя болтовня... Если что-то и может заставить игрока погрузиться в живущий своей жизнью мир, так это именно бесподобный звук Thief: Deadly Shadows. Прекрасный трехмерный звук! Скрип половиц под каблуками, непонятные шумы, разговор двух горничных, обсуждающих несправедливое отношение к себе хозяев, чихание и пьяное бормотание стражников, классные эмбиентные треки... Не забудем и про отличный нелинейный сюжет с массой неожиданных поворотов и диалоги. Тридцать тысяч слов – не шутки. И это не какой-то бред сивой кобылы, а правильные, динамически меняющиеся диалоги, причем не только между главным героем и NPC. По ходу дела игроку не раз придется подслушивать сюжетно важные разговоры различных персонажей и действовать, руководствуясь полученными сведениями. Да и сама история Thief 3 открывает массу интересных «опций». Чего стоит хотя бы возможность мириться и ссориться с тремя из четырех группировок – Keepers, Hammerites и Pagans. Если вы в хороших отношениях с ними, то можете прятаться на их территории от представителей четвертой фракции – городского Дозора, отношение которого к вашей скромной персоне вполне однозначно и меняться может только в худшую сторону.

НА УРОВНЕ EXPERT ВЫ ПОЛУЧИТЕ ОТЛИЧНЫЙ, ПОЧТИ ХАРДКОРНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ СО ВСЕМИ ФИРМЕННЫМИ ФИШКАМИ СЕРИИ И БУДЕТЕ ВЫНУЖДЕНЫ ИГРАТЬ ОСТОРОЖНО И АККУРАТНО.

ДЛЯ ВСЕХ

Недостатков у третьего «Вора», конечно, хватает, но многое искупает определенная гибкость – каждый может получить от Thief: Deadly Shadows то, что ему по душе. Если вы не хотите постоянно пользоваться stealth-приемами и желаете увидеть облегченный геймплей, просто запустите третий Thief на нормальном уровне сложности. Если же вы давний фанат серии, подкорректируйте конфигурационные файлы и играйте на Expert'е. В этом случае вы получите почти хардкорный игровой процесс со всеми фирменными фишками серии. Играть придется осторожно и аккуратно, а идти по сюжету можно будет, убивая лишь стражников и не трогая мирных жителей. В общем, студия Ion Storm оправдала наши ожидания: за третьего «Вора» не жаль отдать трудовую копейку. ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS/TBS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Big Huge Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.riseofnations.com

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

МНЕ ВСЕГО, ДА ПОБОЛЬШЕ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
brunet@yandex.ru

Практически каждая игрушка со временем обрастает add-on'ами. К сожалению, в это понятие обычно вкладывается лишь несколько новых миссий, монстров, видов оружия… Словом, приятных мелочей, поддерживающих интерес к проекту, но вряд ли способных сделать его действительно лучше.

Rise of Nation – проект во всех отношениях особенный, поэтому, вертя в руках диск с add-on'ом, я, право, не знал, чего и ждать. Мне самому (думаю, как и большинству из вас) хотелось увидеть расширенный в пользу Civilization геймплей и восстановленную «историческую справедливость». Стратегическая карта в оригинальной игре смотрелась уж слишком символично, а отсутствие некоторых отнюдь не малых народностей вызывало недоумение. Что ж, Thrones and Patriots создан буквально по заявкам геймеров.

Северная Америка теперь законно заселена американцами, племенами лакот и ирокезов. Основным плюсом янки является, конечно же, их вездесущая морская пехота и неплохие экономические бонусы. Азиатские армии обрели исторически положенных им слонов под командованием персов и индусов. И если «ассортимент» боевых животных у последних явно побогаче, то государство персидское может похвастаться двумя столицами. Весьма практично. А вот голландцев – еще одну добавленную нацию – незаслуженно обидели, поскольку ничего, кроме вооруженных караванов, у них нет.

Но давайте все-таки перейдем к выбору кампании. Помимо банального захвата мира теперь можно примерить треуголку Наполеона или шлем Александра Македонского. Поклонники Задорнова могут разобраться с Америкой еще в зародыше – в ходе колонизации Нового Света. Захватывать Европу или Средиземноморье, бесспорно, интересно, но с появлением американцев грешно было бы не сделать кампанию о холодной войне. Сделали! В наличии политическое противостояние на грани ядерного конфликта, накопление государствами мощи и борьба за союзников.

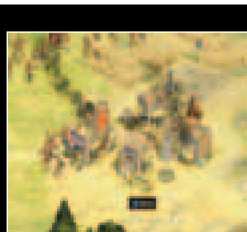
С геймплеем разработчики не стали мудрить и предложили шесть типов правления а-ля Civilization. У каждого из них есть свои плюсы. Республиканство способно поднять экономику, а деспотизм – подходящий выбор для милитаристов. Дела государственные на этом не кончаются – меню дипломатии также подверглось изменениям. Существенных улучшений они не принесли, но теперь можно и поторговаться.

По большому счету ничего феноменального в этом add-on'е нет. А есть качественные и точно бьющие в цель добавки, придающие и без того прекрасной стратегии дополнительную стройность. ■

БЛИЦКРИГ

VENI, VEDI, VICI

Добрая половина миссий, как и раньше, проходится наскоком. Достаточно выбрать для атаки регион, куда готово подойти большее, чем у противника, подкрепление. О развитии и благоустройстве с этого момента можно забыть. Просто отправляем все войско на врага, благо он всегда находится на другом конце карты. Подкрепление подойдет как раз вовремя, а остальное – дело техники. В любом случае, просто вырезав крестьян, вы неплохо выиграете во времени.



ВЕРДИКТ

ТО, ЧТО НАДО



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Уместные изменения в игровом процессе, интересные кампании и все плюсы оригинала.

МИНУСЫ

Сражения однообразны, да и графический движок уже не выглядит так свежо, как год назад.

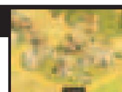
Уникальный сплав TBS и RTS по-прежнему вне конкуренции. Никто и не сомневался в успехе проекта!



С ядерным оружием перебарщивать не стоит.

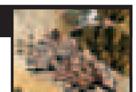
ХУЖЕ, ЧЕМ

Rise of Nations



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

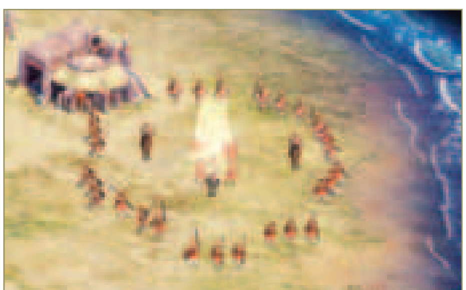
Age of Empires 2: The Conquerors



ШЕДЕВРЫ НЕ СТАРЕЮТ, С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ СИКВЕЛА.



В кампании «Холодная война» карту украшает мечта стратега – большая красная кнопка.



Глава правительства также является генералом с неплохими бонусами.



Новые кампании дарят нам поистине грандиозные сражения. Вот, например, Советский Союз и Китай наводят порядок в Южной Корее.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
■ РАЗРАБОТЧИК: Saffire ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.vanhelsinggame.com



Трехмерная модель Габриэла вполне прилична. А вот рядовые враги сделаны похуже.



Качественные спецэффекты – сильная сторона как фильма, так и игры.



Знаменитый гарпун в действии. После столь удачной «поклевки» опытному рыболову предстоит тщательно выпотрошить и разделать добычу, затем как следует прожарить, и можно подавать к столу.

VAN HELSING

ВАМПИРЫ ТОЖЕ ПЛАЧУТ...

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Отгремели фанфары, отсверкал фейерверк, с давно ожидаемого киносеанса вышли зрители – кто-то доволен, кто-то желал большего, кто-то и вовсе чувствует себя обманутым. Одного у фильма не отнять – великолепной компьютерной графики. А где CG-спецэффекты – там и видеоигры. Встречаем Van Helsing? Или, если так можно выразиться, встречаем Devil May Cry 2,5. Пусть такое вступление вас не пугает – игра почти оправдала надежды. Читайте дальше.

ИГРА – ЭТО ВАМ НЕ КИНО

Сюжету (если в данном случае вообще уместно употреблять это гордое слово) кинофильма игра следовать отнюдь не стремится. И дело даже не в привычной уже схеме «ассоциативно знакомые локации плюс пачки слегка узнаваемых монстров» – это удел портативной версии. Здесь же все куда серьезнее – в наследство от кинокартины нам достались лишь самые яркие диалоги да львиная доля боссов уровней. И, разумеется, то немногое хорошее, что можно было увидеть в кинотеатре, будь то сценки на движке или целые уровни; даже второстепенных персонажей железной рукой вычеркнули из игрового сценария – Ван Хельсинг теперь с нечистью один на один. И – он больше не похож на Росомаху в исполнении Хью Джекмена.

ВАС ЭТО РАЗОЧАРОВЫВАЕТ? ЗЛИТ? А ВОТ МЕНЯ – РАДУЕТ

Авторы не пошли по заведомо проигрышному пути соответствия геймплея сюжету фильма-однодневки, подчинив спорного качества изыски Стивена Соммерса тщательно проработанному игровому процессу. Не верите, что это во благо? Переверните несколько страниц, взгляните на оценку GBA-версии – вот оно, классическое воплощение «игры по фильму» в современном понимании. Теперь посмотрите на портативного Shrek 2 – его авторы сделали ставку на геймплей, сведя родство с прототипом к короткометражным «брифингам», заполняющим межуровневый вакуум. Главное – не верить потугам VU Games представить сюжет игры «расширяющим и дополняющим оригинальную киноверсию».

Однако и тут не обошлось без сучка или даже задоринки – уж больно увлеклись авторы в нигилистических попытках свести к минимуму тлетворное влияние кинематографа. Если вы в кино не ходили, немногочисленные сюжетные интриги игры вызовут у вас вопросов больше, нежели дадут ответов. Впрочем... Скажите, кто из вас еще не смотрел этот фильм?

СРЕДНЕНЬКО, НО СТИЛЬНО?

Вернемся к нашему зоопарку от европейской мифологии. Графи-

ФАН-ФАКТОР КАК ЗАЛОГ УСПЕХА

СЕРЬЕЗНЫЙ ПОДХОД К БОНУСАМ

Из движка всегда можно выжать на каплю больше. Потратив кроху служебного времени, программист порой способен порадовать охочую до бонусов публику шуткой-другой. Но мы привыкли, что такие радости случайны и бессистемны. И это закономерно – толку ведь от них никакого. А вот авторы Van Helsing пошли дальше – они запрятали такие подарочки по всей игре. В опциях есть даже специальный раздел Cheats, где внимательный игрок постоянно пополняет внушительный список найденных секретов. Хотите пробежаться по уровню без текстур или «надуть» Габриэлу голову?

ВЕРДИКТ

ЛУЧШЕ, ЧЕМ ФИЛЬМ!



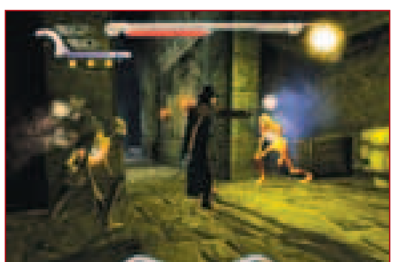
6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Играть интересно и весело, чего вам еще? А уж если понравился фильм... 16 видов убойного оружия!

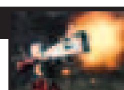
МИНУСЫ
Неприкрытая вторичность, не самая современная графика, слабый сюжет и плохие диалоги.

Игра, безусловно, стоит того, чтобы обратить на нее внимание. И не только потому, что она сделана по фильму.

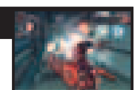


Враги не гнушаются нападениями из-за угла.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Devil May Cry



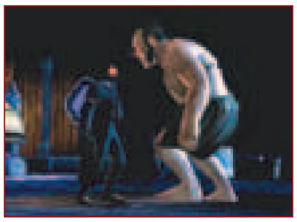
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
GunGrave

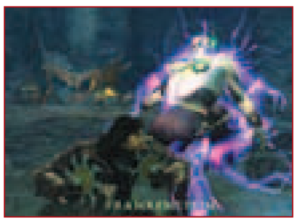


ПОКА ЕЩЕ КЛОНОВ DMC НЕ ТАК МНОГО, И VAN HELSING ВСЕ-ТАКИ – ЛУЧШИЙ ИЗ НИХ.

ИГРАТЬ МОЖНО ПО-РАЗНОМУ

Забавно получилось: в кои-то веки и «старшую», и «младшую» версии игры делала одна и та же студия, – а оценки кардинально разные. Любопытно и то, что как на идейном уровне, так и визуально игры примерно равны – заявляемся на локацию, вырезаем выводок монстров, бежим дальше… Вот только отличия принципиальные есть – неторопливому тактическому постреливанию на GBA противопоставлен яростный экшн с геймпадом в руках. Видимо, все дело в проработке боевой системы – удобство игры обусловливает комфортность ее восприятия. И уж если весь интерес в отстреле монстров – подаваться он должен изящно и с изюминкой.





РОССИЯ НЕ ОБДЕЛЕНА

НОВЫЙ ИГРОК НА КОНСОЛЬНОМ РЫНКЕ

PS2-версия Van Helsing распространяется в России компанией «1С», которая с некоторых пор занимается и консолями. Проект был выбран в частности потому, что это одна из немногих качественных игр по кинолицензии за последние годы. В продажу поступила английская версия, но тексты на коробке и инструкция переведены на русский. Разумеется, на этом «1С» останавливаться не собирается. Сейчас компания работает с издательствами Atari, Microids, TDK и Vivendi Universal, ведет переговоры с другими. Будут и полностью локализованные игры для PS2 – квесты Syberia II и The Obscure (от Microids).

чески Van Helsing ничем особенным на общем фоне не выделяется: движок не самый сильный, текстуры не самые красивые... В общем, все тот же Devil May Cry, только с гарпуном и в шляпе. Но что интересно – все доступные ресурсы игра использует по максимуму. С первого же взгляда ясно, что люди действительно старались. Уж если камера чаще всего статична – то и ракурсы подобраны удобные и глазу приятные, а если «рядовым» монстрам не хватает полигонов – они в кадр и не лезут. Оттого и остается такое двойственное впечатление: вроде бы графически проект и выглядит не самым современным образом, но итоговый балл занизить рука не поднимается. Ровно то же можно сказать и обо всей игре в целом: она не поражает, во многом даже вторична, но играть приятно.

Порадовала озвучка. Уж не знаю, как там оригинал (домашняя версия фильма еще не появилась в продаже), но игровые голоса героям очень подходят, все на высшем уровне – и техническом и актерском, российским локализаторам еще учиться и учиться.

ГЕЙМПЛЕЙ

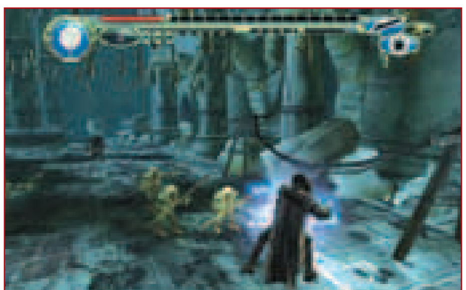
Мысль первая: «мы все это уже видели». Мысль вторая: «ну и шут с ним, во всяком случае, игру не назовешь скучной или провальной – вполне добротный клон, призванный скрасить ожидание третьего пришествия Данте».

Для тех, кто потрудился вылезти из танка, – несколько слов о боевой системе. Начнем с основного холодного оружия, которое изначально представлено неким гибридом циркулярной пилы и ножей из миксера. Таких штук у вас две и называются они tojo blades. Ими можно сделать противнику простенькую комбо-серию, нанести сильный затяжной удар или подбросить бедолагу в воздух. Ну а в воздухе, как вы понимаете, сражение только начинается – еще не успевшего очухаться врага Габриэл расстреливает из пистолетов, бухает по нему из шотгана, шпигует стрелами из арбалета... В общем, от души развлекается всякой экзотикой. Но и на земле это оружие оправдывает себя на все сто, особенно, если не забывать про возможность уйти в режим альтернативных атак. Чуть позднее вы научитесь выполнять приемы мгновенного убийства противника, пользоваться гарпуном на манер Скорпиона из знаменитой серии файтингов, а также комбинировать все выше перечисленное в весьма действенные прикладные мини-серии ударов.

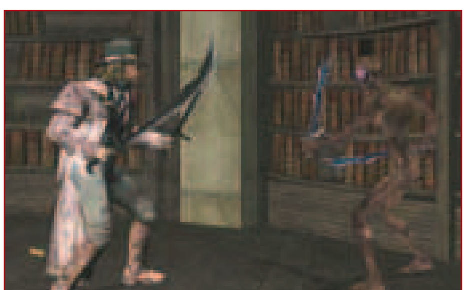
Как и уже не раз упомянутый Данте, Габриэл покупает в межуровневых магазинах не столько новые мясорезы и серебряные пули, сколько различные приемы и умения. Например, в какие-то моменты просто необходимой оказывается способность уворачиваться от вражеских атак, не прекращая македонской стрельбы. Да и связку в духе «зацепить гарпуном, на подходе сделать комбо с апперкотом, после чего уже в воздухе разнести на части пороховым облаком дроби» без пары сеансов шоппинга провести не удастся. Местной «валютой» служат щедро рассыпающиеся после смерти очередного врага рода людского зеленые католические кресты. Красные, как нетрудно догадаться, восстанавливают здоровье. А синие – шкалу альтернативного режима.

Интересна и такая особенность: чем больше вы даете герою времени на перезарядку оружия, тем сильнее оказывается ваш следующий выстрел. Нет большой пользы в том, чтобы палить по боссу дробинками, как из пулемета, но если подойти к делу со всей ответственностью, то по одному «полновесному» выстрелу в две-три секунды – и разговор с нечистью пойдет уже совсем другой! Но будьте осторожнее, не потеряйте свою шляпу.

Осталось добавить, что в игре весьма сильная система бонусов, а все заставки авторы моделировали на казенной технике вручную, не став под прикрытием лицензии бесчестно дергать видеофрагменты из кино. ■



А ну подходите по одному, маленькие настырные хоббитцы!



Никакого фехтования по-олимпийски. Соло на геймпаде – и противник глотает пыль.



Поединки с боссами – наиболее зрелищная и динамичная часть игры. Тут нужно брать не столько рефлексами, сколько умением грамотно проработать тактику. Благо, система сейвов позволяет.

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Vivendi ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Saffire Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.vugames.com/product.do?gamePlatformId=1725

VAN HELSING

КЛАДБИЩЕ ИДЕЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Ну вот я и прошел портативную версию «Ван Хельсинга». Галочка, как говорится, стоит. Впечатления почти те же, что и от фильма, – крушение надежд. Симпатичные предрелизные скриншоты привлекли к игре, но она оказалась подпорченной бедностью интерьеров, однообразием врагов и не самого высокого уровня анимацией.

Игру не спасает даже то, что все персонажи изначально были смоделированы в 3D, а затем раскадрованы на двумерные спрайты. Что хорошо умеет делать Rare, не обязательно поможет создателям портативного «Хоббита». И не забудьте, что жанр диктует свои правила: чтобы успешно резать врагов, нужен простор для маневра, следовательно, приходится уменьшать фигурки персонажей, оставляя от некогда трехмерных красот рожки да ножки. Пожалуй, нарисованный от руки Хью Джекмен выглядел бы симпатичнее. А уж о врагах и Кейт Бекинсейл и заикаться не стану.

Стоит принять во внимание, что «младшую» версию Van Helsing делала та же студия, что и «старшую», а это явление довольно редкое. Казалось бы, нет ничего лучше – мы получим игру не из третьих рук, а из самых что ни на есть первых. Но, к сожалению, работу свою Saffire выполнила спустя рукава: «карманный Ван Хельсинг» получился играбельным, но не более того. Не придает оригинальности даже знаменитый крюк на веревочке, ставший едва ли не визитной карточкой «старших» версий игры; здесь же он напоминает настоящую издевку – за все десять уровней вам придется воспользоваться им от силы несколько раз. Да и то – лишь в «специально отведенных для этого местах». Не хватает и оружия – где мечи, где шотган? Почему бензиновый коломет стреляет медленнее рогатки в руках опытного второгодника? Ответов нет. Однако разработчики все же находят в себе силы на хвастовство, со вкусом рассказывая о «многослойных бэкграундах, создающих неповторимый эффект трех измерений».

Все вышеперечисленное можно стерпеть, пропустить мимо ушей, посмотреть на это сквозь пальцы – если в игре есть драйв, если кромсать врагов интересно и весело. Тогда недостатки отступают на второй план, а на лице геймера остается лишь довольная улыбка... Увы, Van Helsing способен наскучить, и достаточно быстро. Вы можете представить себе скучный hack'n'slash? Если нет – купите эту игру. Вряд ли совсем разочаруетесь – в конце концов, средненькие боевики по мотивам модных фильмов тоже имеют право на существование. ■

ВЕРДИКТ

НИЧЕГО ОСОБЕННОГО



5.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Многим понравится сама идея поуправлять знаменитым борцом с нежитью. Неплохая графика. Четыре вида стрелкового оружия.

МИНУСЫ

Нечеткое управление, скудная анимация, однообразный игровой процесс, отсутствие функции сейва. Игра коротковата.

Не самая лучшая GBA-версия игры по фильму со спецэффектами. Этим все сказано.



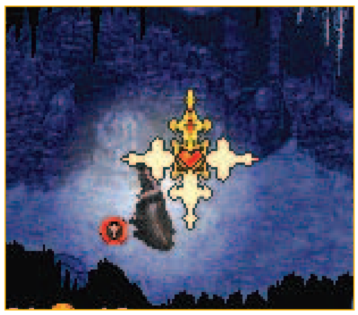
А вот и сам граф. Так сказать, во плоти.

ЗАЧЕМ ЦИТИРОВАТЬ КИНО?

ПРАВДА О ДИАЛОГАХ

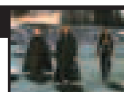


В отличие от PS2- и Xb-версий, портативный Van Helsing следует сюжету фильма почти неукоснительно. Поддерживать чувство deja vu призваны сценки с совершенно непотребным количеством диалогов из киноленты. И сделано это лишь для галочки: никакой иной мотивацией цитаты не обладают и с игровой действительностью зачастую не связаны никак. После похода в кинотеатр и ночного бдения за PS2, потуги крошки GBA имитировать сюжет не вызывают даже тени улыбки.



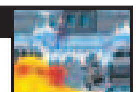
ХУЖЕ, ЧЕМ

Сходить в кино



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

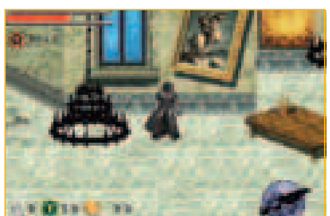
Batman: Vengeance



ДЛЯ МАНЬЯКОВ-СИНЕФИЛОВ. НОРМАЛЬНЫМ ЛЮДЯМ МОЖНО И ПРОИГНОРИРОВАТЬ РЕЛИЗ.



Огромные каменные статуи – наиболее запоминающиеся враги. Они могут громко топать и ловко выколачивать из вас хитпойнты.



Наиболее подходящая обстановка для замка Дракулы, не находите?



Никаких сейвов, будьте готовы повсюду носить с собой блокнот и карандаш.





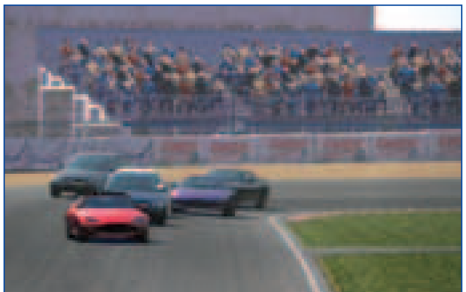

Meteor, Butterfly and a Blade
ВОИН ПОДНЕБЕСНОЙ
Самый искусный воин Китая
бросает вызов Небожителям!

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Polyphony Digital
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

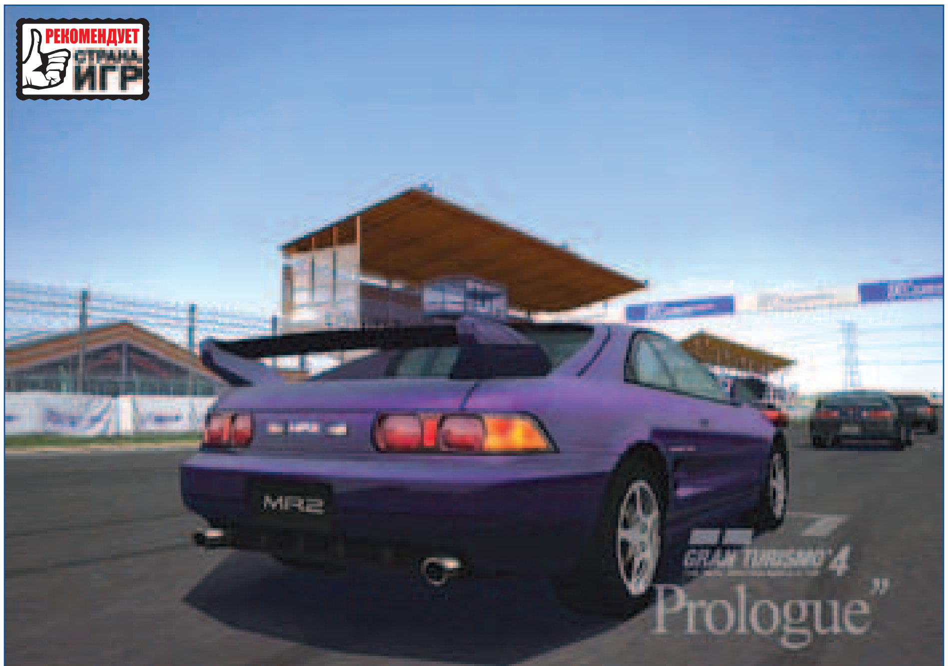
http://www.granturismoworld.com



Новая Mazda, приглянувшаяся нашему главному редактору. В японской версии ее, кстати, нет.



А зрители на трибунах как были, так и остались картонками, ждем полной версии.



В отличие от Формулы 1, в которой на гран-при Канады дисквалифицировали команду Toyota, в Gran Turismo такие тонкости пока не предусмотрены. Первое место у нашей Toyota MR 2 никто не отнимет.

GRAN TURISMO 4 «PROLOGUE»

УВЕРТЮРА К ШЕДЕВРУ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Gran Turismo 4 «Prologue» – прямой результат разочаровывающего опоздания одной из самых ожидаемых игр в истории индустрии. Как известно, Poliphony Digital обещала выпустить GT4 в Японии к Рождеству прошлого года. При этом уже к началу осени стало ясно, что команда попросту не успеет закончить свой монументальный труд к сроку.

Выпускать игру с дюжиной трасс и парой сотен автомобилей Ямаути и Co явно не хотелось. При задуманных титанических масштабах проекта такой релиз выглядел бы неуместно и вновь поднял бы вопрос о недоработанности игры, как это было в случае с Gran Turismo 3 A-Spec, с выпуском которой Sony явно поторопила разработчиков. В результате родилась интересная маркетинговая идея – выпустить на рынок некую версию игры, которая позволила бы игрокам опробовать в деле столь ожидаемую новинку и как следует ознакомиться с существенно обновленными графикой и физической моделью. Кадзунори Ямаути, глава Polyphony Digital, сделал из GT4 Prologue настоящий учебный автосимулятор, что само по себе тянет на новое слово в жанре. Фанатичный поклонник автоспорта, Ямаути в каждом проекте стремится приобщить все большее число людей к объекту своей пламенной страсти и, надо сказать, что это ему удается. Искренность, с которой разработчики Polyphony представляют нам новые творения, не может не подкупать. И то, что продается в магазинах под названием Gran Turismo 4 «Prologue», отнюдь не является усеченной версией игры, как можно было предположить. Это, если хотите, необходимое вступление, увертюра к грядущему массивному проекту. Который, по всей видимости, столь масштабен, что переварить его весь за раз никак не получится.

Prologue также вполне может ассоциироваться с еще одной необыч-

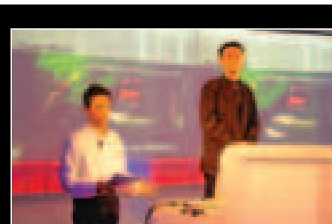
ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

НЕ СТОЛЬ УМЕН

В Gran Turismo 4 обещаны по-настоящему интересные, почти живые компьютерные соперники. И есть надежда, что именно так оно и будет. Однако совершенно очевидно то, что на момент завершения работ над Prologue этот самый продвинутый интеллект у Polyphony попросту не был готов, и компьютерные противники здесь, как и в GT3, не особенно хороши. При отсутствии симуляции аварий (Ямаути говорит, что введение повреждений будет нереалистично, ведь на таких скоростях при почти любой аварии машина стопроцентно будет разбита вдребезги) и ровном, но скучноватом AI аркадный режим навряд ли сможет увлечь надолго.

GT4 – ФОТОРЕЖИМ КАК ПУТЬ К АБСОЛЮТНОМУ СЧАСТЬЮ

POLYPHONY DIGITAL НА E3'2004

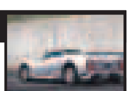


Gran Turismo 4 выйдет в этом году, скорее всего, в сентябре-октябре – в Японии и на месяц-полтора позднее в Штатах и Европе. На выставку E3, впрочем, приехала далеко не полная версия игры, а нам показали несколько новых трасс и почти все автомобили. Вдобавок к этому, Polyphony Digital представила прессе новый фоторежим, в котором игрок может попробовать себя в роли фотожурналиста и сфотографировать любую машину в любом интерьере, задав массу параметров – от насыщенности освещения и угла обзора до наличия дополнительных спецэффектов. Полученный в результате подобных манипуляций снимок рендерится PS2 с максимальным качеством и может быть сохранен на карту памяти, размещен в Интернете или распечатан на любом USB-принтере. Добавление фоторежима, конечно, может показаться несущественным, но как ни странно, оно является еще одним доказательством, что Gran Turismo по-прежнему лидирует в жанре с колоссальным отрывом. Просто удивительно, сколько бы мы ни узнавали о проекте, секретов у GT4 от этого не убавляется. Можете быть уверены, Polyphony преподнесет еще немало сюрпризов.

НЕОБЫЧНЕЕ, ЧЕМ
Gran Turismo Concept



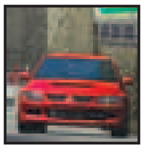
УЖЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Gran Turismo 3 A-Spec



ЭТА ПРЕЛЮДИЯ К GT4 УЖЕ ВЫГЛЯДИТ И ИГРАЕТСЯ НА ПОРЯДОК ЛУЧШЕ ВСЕХ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ.

ВЕРДИКТ

ГОТОВИМСЯ К GT4!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Несмотря на промежуточный статус, Prologue обладает той же графикой и невероятно продвинутой физической моделью.

МИНУСЫ

Для полноценной игры представленных возможностей маловато. Нет многопользовательского режима.

«Маленький» Gran Turismo 4, позволяющий еще лучше понять и прочувствовать вашу (и авторскую) страсть к автоспорту.

ДЕЛЮКС ПО-ЕВРОПЕЙСКИ

В ЕВРОПЕ ВЫШЛА САМАЯ ЛУЧШАЯ ВЕРСИЯ PROLOGUE

Японцы заполучили GT4 Prologue аккурат под Рождество, на сегодня продан почти миллион копий этого своеобразного проекта, что красноречиво говорит о том, насколько хороша оказалась задумка Sony. Американское отделение Sony, испугавшись того, что пользователи не поймут, для чего и зачем нужен Prologue, отказалось от выпуска игры в США. А вот Sony Computer Entertainment Europe, любящая всякие неординарные решения, с удовольствием локализовала игру и к тому же выпустила ее в совершенно роскошном издании. Коробка с напутствием Кадзунори Ямаути и его автографом, серебряное тиснение и, главное, – внутри дополнительный DVD с интереснейшим фильмом о создании Gran Turismo 4.

ной разработкой Polyphony – Gran Turismo Concept. По крайней мере, наличие аркадного режима и нескольких весьма модных автомобилей позволяет провести подобные параллели. Однако сердце Prologue – это, конечно, Driving School. Сорок заданий охватывают практически все основные навыки профессионального вождения, от простых поворотов до сложных связок, тактики обгонов и так далее. После каждого успешного прохождения этапа игрок получает в подарок тот автомобиль, на котором он выполнил задание, затем машина становится доступной и в аркадном режиме. Задания весьма разнообразны и, в отличие от привычных тестов сериала, практически не приедаются. Получение золотых наград на каждом этапе потребует немалых усилий, особенно с учетом радикально изменившейся физики и модели управления. О реалистичности Gran Turismo 4 написано уже много, и нам остается лишь добавить, что все сказанное – чистейшая правда. Возвращаться к GT3 после отзывчивого, логичного и послушного управления в GT4 просто не хочется.



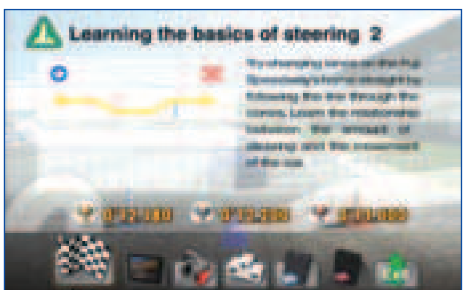
При этом, как и предсказывал мудрый Ямаути, с увеличением реалистичности управление становится не сложнее, а легче. Не знаю, как пойдут с этим дела у других игроков, но мне сложные маневры «пролога» давались гораздо легче, чем прохождение куда более простых тестов в Gran Turismo 3.

Пять трасс GT4 Prologue дают нам прекрасное представление о том, какой в результате окажется игра. Стандартные гоночные треки – Цукуба и Фудзи. Разумеется, это далеко не полный список. Уже есть Нюрбургринг, на очереди, думается, одна из новых трасс Формулы 1 (может быть, Шанхай или Бахрейн?), да и старые любимцы типа Laguna Seca забыты не будут. Урбанистические пейзажи представлены сенсационно красивым Нью-Йорком и совершенно нетипичной для предыдущих версий игры узкой и извилистой средневековой Citta di Aria, которая, видимо, списана с уникального ландшафта итальянского города-государства Сан-Марино. На очереди Гонконг, новая токийская трасса в окрестностях Сибуйи, средиземноморская Costa-di-Amalfi и, скорее всего, одна из европейских столиц, возможно, Лондон или Париж. За раллийную часть игры «отдувается» пока лишь великолепный Гранд Каньон, однако уже на E3 мы смогли заметить кусочки еще одной необычной раллийной трассы Sagano, расположенной посреди тропического леса и утопающей в зарослях бамбука. Общим результатом, согласно заявлениям Polyphony, окажутся почти сто самых разнообразных трасс – и если учесть невероятную детализацию и уникальный характер каждой из них, становится понятно, зачем разработчикам потребовался еще целый год для завершения игры. Не стоит также забывать и о пяти сотнях автомобилей, из которых, по всей видимости, почти половина будет представлять собой различные классические образцы из истории автоспорта. Да-да, Gran Turismo 4 теперь вдобавок ко всему превратится и в справочник-учебник по истории автомобилестроения.

Главный вопрос – стоит ли Prologue заплаченных за него денег (розничная цена составляет 1100-1200 рублей)? Это, прежде всего, зависит от того, что вы хотите получить. Игру можно рассматривать как дорогую и достаточно длинную демо-версию грядущего шедевра. В то же время платить за демо-версии, в общем-то, не принято. Можно постараться вникнуть в идею разработчиков и воспринять Prologue как самостоятельный проект, который, предваряя знакомство с игрой, научит нас правильно понимать, что же нам стоит от нее ждать. Неудивительно, что Ямаути обижается, когда Gran Turismo называют видеоигрой. А вот чем она является для вас? ■



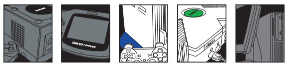
Выполняя различные задания вы открываете все больше и больше автомобилей в игре.



Всего в игре около сорока уроков. И чтобы пройти последние, придется очень постараться.

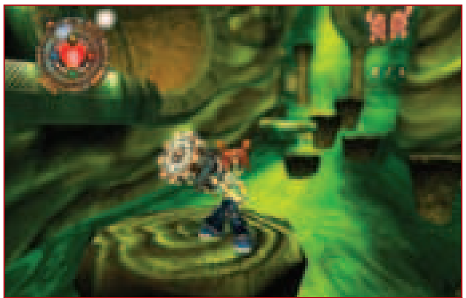


Первый урок, обучающий основам поведения машины на скользком гравийном покрытии. Стоит отметить, что, играя с новым рулем от Logitech – Driving Force Pro, можно ощутить настоящий эффект тряски.

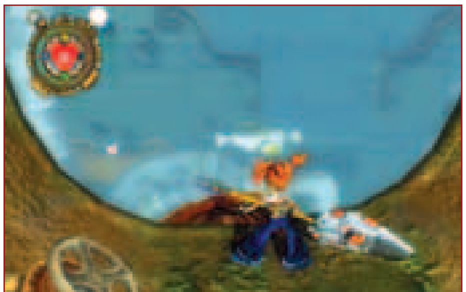


■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Mud Duck ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Argonaut
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.argonaut.com/malice.asp



Размытые текстуры – визитная карточка Malice. От былых красот остался только молот.



Malice – девушка не только с молотом, но и с веслом. Серпа нет, увы.



Некоторые сюжетные сценки могут показаться поначалу интересными, однако к середине диалога нелепость отдельных фраз и непрофессионализм актеров озвучки портят все впечатление.

ВЕРД

И ГДЕ ХИТ?



5.0

НАША ОЦЕНКА

…СЛИ ВСЛУХ

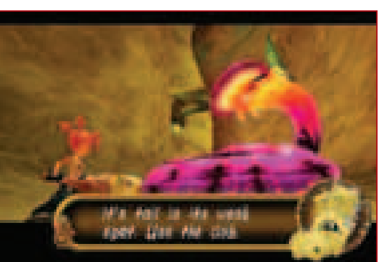
ПЛЮСЫ

Классический геймплей, удачные шутки, запоминающийся главный герой. И главное… Мы так долго ждали эту игру!!!

МИНУСЫ

Слабая графика, низкий уровень сложности, малая продолжительность игры, плохой дизайн уровней.

Самый обычный платформер с кучей недостатков. Играбельный, но не более того. Красивый, но лишь местами.



Этот босс слаб настолько, что не может даже ударить.

MALICE

БЕЗНАДЕЖНО ГАДКИЙ УТЕНОК

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Давным-давно платформер Malice позиционировался как главный хит для Xbox, его раннюю версию Microsoft использовала для демонстрации технических возможностей консоли. Время шло, релиз откладывался, в результате игра потеряла одного издателя, затем и другого… Спасли ситуацию компания Mud Duck и ценник в 20 фунтов стерлингов.

В чем же дело? Неужели игра настолько плоха? И да, и нет. Бывают платформеры и хуже, но с Malice злую шутку сыграли амбиции Microsoft. Разрыв между обещанным три года назад и полученным слишком велик. Игра уже не может похвастаться «суперграфикой» – внешне она сравнима не только с самым первым Jak & Daxter, но даже и со старичками вроде Kao the Kangaroo. Отказалась от сотрудничества солистка группы No Doubt (музыкальные треки и участие в озвучке главного персонажа). Все немногочисленные «инновации» уже пару лет как не являются таковыми, к примеру после Kingdom Hearts и Dark Chronicle странное оружие главной героини (дубина, молот…) уже кажется вполне банальным.

Можно подумать, что мы относимся к игре необъективно, а свои шесть-семь баллов она все же заслуживает… Нет, увы. Итак, у нас есть девочка, мертвая девочка. Ее не пропускают на тот свет и отправляют спасать Вселенную от страшной напасти по имени Dog God. Помогает ей механический компьютер, потерявший энное количество ключей от своих… скажем так, банков памяти. Их надо последовательно найти. Сюжет далеко не самый оригинальный, но некоторые сценки, диалоги позволяют в полной мере оценить потенциал проекта. Теоретически могла получиться очень хорошая и умная игра уровня Beyond Good & Evil, например. Или хотя бы Maximo. Но – увы – актеры озвучивают героев плохо, а сценаристы постоянно садятся в лужу, портя и без того сомнительное удовольствие от прохождения игры.

Самое ужасное же в Malice – уровень сложности. Притом, что главная героиня рассчитана все же на тинейджерскую аудиторию (шуточки, внешний вид), геймплей годится и для дошкольников. Проходится игра за пять часов, да и убить вас по дороге вряд ли кто-то сможет. Вы видели игру, где большой и злобный босс вообще никак не может ударить игрока? Где обычные враги просто стоят на месте и ждут, пока их ударят? Просты и загадки, причем объяснение их сути занимает едва ли не больше времени, чем решение. Потому что думать не надо – всегда приходится или нажать на 10 кнопок, или собрать 20 предметов, или убить 30 врагов. И еще много прыгать, бегать и махать дубинкой.

Malice нельзя назвать полностью провальным проектом, но и на Xbox, и на PS2 более чем достаточно средних, хороших и очень хороших платформеров. ■

ЧТО МЫ ПОТЕРЯЛИ?

ВЕРНИТЕ НАМ НАШИ ВКЛАДЫ!

Нам обещали, что молот Malice сможет «трансформироваться» – нет этого. Зато есть восемь видов бесполезной магии (например, можно планировать в воздухе) –хотя игра проходится даже если ни разу ее не применять! Нам обещали впечатляющую графику, причем видеоролики это подтверждали. Но там, где должна была быть «живая» трава, есть лишь большая зеленая текстура. В версии для Xbox ситуация та же, только текстура более качественная. Наконец, если посмотреть на скриншоты в превью, то мы увидим и монстров, которые в поступившей в продажу игре не встречаются. Куда все делось-то?

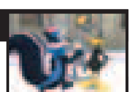
ХУЖЕ, ЧЕМ

I-Ninja



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Looney Tunes: Back in Action



I-NINJA, ДРУГОЕ ТВОРЕНИЕ ARGONAUT, ЗНАЧИТЕЛЬНО ИНТЕРЕСНЕЕ.


ALIEN BLAST
КОНФРОНТАЦИЯ
КТО СКАЗАЛ, ЧТО ОНИ ПРИШЛИ С МИРОМ?
© 2004 «STRATEGY FIRST INC.» ALL RIGHTS RESERVED. © 2004 «GAME FACTORY INTERACTIVE LTD.» ALL RIGHTS RESERVED.
©2004 «РУССОБИТ-ПАБЛИШИНГ» ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. WWW.RUSSOBIT-M.RU ОТДЕЛ ПРОДАЖ: OFFICE@RUSSOBIT-M.RU; (095) 211-10-11, 967-15-80. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА: SUPPORT@RUSSOBIT-M.RU; (095) 979-55-59, А ТАКЖЕ НА ФОРУМЕ ПО АДРЕСУ: HTTP://WWW.RUSSOBIT-M.RU/FORUMS/
GFI
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Atari
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.atari.com/transformers



Трансформеры умеют превращаться не только в автомобили, но и в истребители…



А вот и один из мини-конов – мал да удал! Без этих крошек далеко не уйти.



Порталы служат средством сообщения между боевой локацией и базой. Они же являются своеобразными чекпойнтами. Как правило, именно порталы являются промежуточными звеньями вашего пути.

TRANSFORMERS ARMADA: PRELUDE TO ENERGON

ТРАНСФОРМАЦИЯ! СЛИЯНИЕ!

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Казалось бы, печальный опыт TransFormers Tatakai, получившего от игровой прессы в среднем 2,5 балла из десяти, должен был отбить у издателей охоту связываться с несчастливым лейблом.

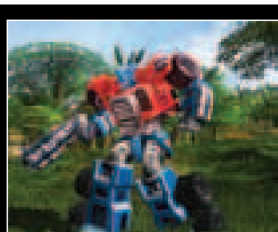
Но, слава богу, не отбил. Atari выдала на-гора игру, которая не только дает прикурить всем своим конкурентам, но и позволяет по-новому взглянуть на технические возможности старушки PS2. Шутка ли – проект, объединяющий сразу несколько жанров, – тактический боевик, платформер, FPS и stealth action – в своем графическом великолепии вплотную приблизился к Jak 3 и Metroid Prime. Графический движок действительно потрясает: в наше распоряжение предоставляются такие огромные уровни, где блуждать приходится часами (не шучу!) – и это при полной свободе передвижения! Ни одной дополнительной загрузки, никакого появления врагов из ниоткуда – даже привычного «тумана» нет. Взяв миникона, обладающего навыками снайпера, и применив четырехкратный (!) zoom, можно аккуратно снять десептикона, патрулирующего объект в нескольких километрах от вас. Для реализации таких возможностей не потребовалось пожертвовать качеством графики – геймеров ждут буйство красок и необыкновенной красоты модели боевых трансформеров. А самое главное – стиль. Стиль во всем – от дизайна роботов и до каждого куста папоротника, который столь же красив, как и Optimus Prime. Вызывает уважение даже то, как игра время от времени подтормаживает, – свой недуг TransFormers маскирует работой камеры вкупе с ровненьким замедлением, отчасти напоминающим знаменитый эффект slo-mo. В результате эти постыдные доли секунды выглядят, как новомодный спецэффект и ничуть не мешают получать от игры удовольствие. Всегда бы так.

Что же это получается – перед нами одна из самых красивых и технологичных игр не только для PS2, но и для всего текущего поколения консолей в целом? Пожалуй, да. В рамках своей концепции новых «Трансформеров» можно сравнить разве что с Halo для Xbox и Metroid Prime для GC. Восторг усиливается тем, что и в области геймплея игра многое переняла у обоих упомянутых проектов и при этом – ни разу не скатилась до плагиата;

Я ЖЕ БУДУ ГОЛОВОЙ!

А ДЖОЙПАД – МОИМ СПИННЫМ МОЗГОМ…

Рулить – удобно: однажды освоившись, уже не представить себе другого; физика такова, что подушечками пальцев ощущаешь – под контролем трансформер, а не пушинка с колесиками. Столбы-ноги бухают по земле, робот подвержен немалой инерции, и управлять им виртуозно – искусство особое. Тут задействованы обе аналоговые ручки: левая отвечает за движение вперед-назад и стрейфы, а правая следит, куда герой тыкается оружием и носом.



ВЕРДИКТ

ТРАНСФОРМИРУЮСЬ!

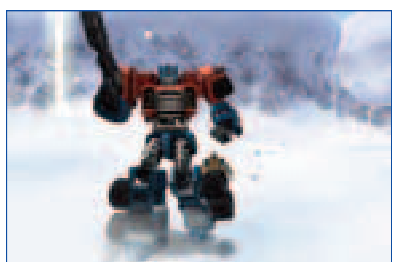
8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Хорошая графика, отличные тени, гигантские уровни и качественный звук… Не забываем и о геймплее!

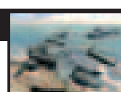
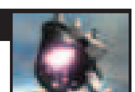
– МИНУСЫ
Очень не хватает карт уровней. К сожалению, слабоват сюжет. Изредка игра подтормаживает.

PlayStation 2 теперь есть что противопоставить Metroid Prime и Halo. Это действительно так, я не шучу.



Обратите внимание на цепочку следов на снегу.

– ХУЖЕ, ЧЕМ	+ КУДА ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Halo	TransFormers Tatakai

СЕРЬЕЗНАЯ, ИНТЕРЕСНАЯ, ПРОРАБОТАННАЯ ИГРА О ТРАНСФОРМЕРАХ.

О СКОЛЬКО НАМ ОТКРЫТИЙ ЧУДНЫХ...

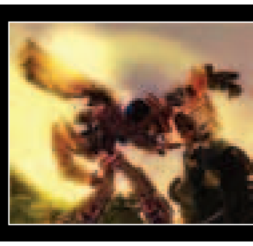
В TransFormers очень сильная система бонусов – одно это способно удвоить время, отданное игре. На каждом из уровней запрятано определенное количество снабжающих нас оружием и способностями мини-конов, а также дата-конов – файлов развлекательного характера (их можно изучить в специальном меню). Первые представляют интерес игровой и одновременно служат ключом к нахождению все новых мини- и дата-конов; вторые же являются весьма приятными бонусами – тут вам и наглядные инструкции по трансформации, и музыка, и сборники комиксов и даже видеофрагменты ТВ-серий. Найти их все – занятие столь же увлекательное, сколь и сложное.



ФОРМУЛА УСПЕХА

ТАК И ТЯНЕТ ПРОЙТИ ЕЩЕ УРОВЕНЬ

С Metroid Prime игру роднит разнообразие боевых задач – играть не скучно даже много часов подряд. Трансформация, вид от первого лица с возможностью оптического прицеливания, приемы захвата цели, десятки разнообразных спецвозможностей и пушек – это еще не все. Главное – отличная фантазия выдумщиков-авторов. Даже в пределах одного (огромного!) уровня вы столкнетесь с самыми разными ситуациями, требующими различной тактики.



напротив, уже после пары часов игры видно, что создатели не просто вдохновились чужим успехом – они создали полноценного конкурента. И пусть PS2, хоть и самую малость, не дотягивает до более способных по части графики товарок, удовольствие в коробочке с диском кроется немалое.

Что ж, с графикой ясно – все чертовски красиво и сделано по высшему классу. А как там сама игра? А замечательно! Коварные десептиконы, отважные автоботы, крохотные мини-коны и энергосубстанция, вокруг которой вращается вселенная гигантских роботов-оборотней – энергон. Под ваше командование отдан оперативный отряд боевиков-автоботов в количестве трех штук – Optimus Prime, Hot Shot и Red Alert. Различаются герои исключительно внешне и заводскими характеристиками (Attack, Defense, Speed, Power). Первоначально вся разница между ними состоит лишь в балансе «сила-броня-скорость» – ведь базовые умения одинаковы. Однако чем дальше углубляешься в виртуальный лес, тем более тактической становится игра. Сюжет TransFormers завязан вокруг роборасы мини-конов – крохотных трансформеров, которые способны обращаться в оружие или какие-либо уникальные приборы. Найдя когонибудь из них, вы можете слегка модернизировать собственного робота. Возможна установка всего четверых помощников (по одному на каждый из шифтов, за которыми закреплены все действия модификатов) – так вы обретаете новое оружие и спецвозможности (среди них разнообразные энергощиты, ускорители, детекторы эманаций энергона и прочее). Необходимо помнить, что каждая из этих малюток имеет свой вес, и их общая масса не должна превышать возможностей вашего героя. Так в какой-то момент на сцену выходит четвертая характеристика – грузоподъемность. Тут уж приходится выбирать, чем жертвовать во имя новой классной пушки, рассматривая приличный набор вариантов комплектации бойца. И, разумеется, для разных целей больше или меньше подходит разное оружие (с собой допускается одновременно иметь только двух оружейных мини-конов) и разные же спецвозможности. Например, во льдах Антарктики балом правят снайперская стрельба ракетами (только так получится без лишней пыли нейтрализовать сигнальные дзоты) и датчик энергона, незаменимый при обнаружении противника, затаившегося среди ледяных скал.

Но мини-коны – это не только бесплатные апгрейды – время от времени кто-то из этих малюток сопровождает вас в пути, храбро помогая в сражениях и терпеливо снося все неловкие пинки, которыми вы то и дело награждаете его в попытках развернуть массивный грузовик или запрыгнуть на недоступную платформу. А в минуту опасности стоит обратиться к мини-кону за дополнительной помощью: нажав соответствующую кнопку, вы затребуете у своего питомца кратковременную энергоподпитку. Что будет дальше – зависит от помощника, лично мне более других запомнился эффект «овердрайв»: на несколько секунд весь окружающий мир будто замирает, теряются краски, приглушаются звуки... Но в отличие от пресловутого slo-mo ваш герой не теряет ни цвета, ни скорости – он может легко уйти из-под огня и обойти противника с фланга. Выглядит все это чрезвычайно эффектно.

Принимая во внимание изрядную сложность и безграничную свободу действий, о геймплее можно уверенно говорить, как о чем-то тщательно проработанном и обещающем интересное времяпрепровождение. Впрочем, обсасывать положительные качества можно еще очень долго – достойны своих строк и интерфейс, и музыка, и дизайн. Свои восемь баллов игра получила заслуженно, а поклонники хорошего боевика дождались еще одного проекта экстракласса. ■

Редакция благодарит магазин ePlay за помощь в подготовке материала.



Рядовую пехоту врага веселее сшибать на полном ходу могучим бампером.



Автообличие роботов бывает полезным не так часто, но совсем без него не обойтись.



Все же в бою так не хватает снующих туда-сюда «своих»... Игра отличается масштабностью локаций и битв, однако было бы еще лучше, окажись на вашей стороне целая армия трансформеров-NPC.

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Takara ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Conspiracy Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.conspiracygames.com

ROAD TRIP SHIFTING GEARS

ПЕРПЕТУУМ МОБИЛЕ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Что будет, если взять серьезный автосимулятор со всеми его апгрейдами, настройками, хорошей физикой, множеством лицензированных машин, а затем засунуть его в GBA, смешать с Mario, но не взбалтывать? Нет, выйдет не GT Mario Advance. Получится вещь поострее – Road Trip Shifting Gears.

Такой безумной, но в то же время забавной и интересной гонки на GBA вам точно еще не встречалось. Вы сможете не только поездить на своем автомобиле, но и поплавать, и даже полетать!

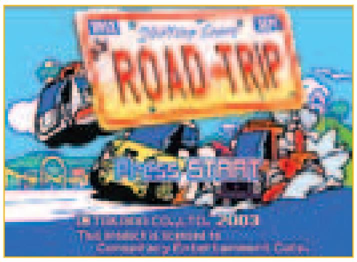
Основу всей игры составляет бесконечный апгрейд машины. Хотя это громко сказано, на самом деле – машинки. Маленькой такой модельки, напоминающей детскую игрушку. Кузов вы вольны выбирать на свой вкус, он не играет совершенно никакой роли. Будь то маленькая легковушка или многотонный грузовик, размер машинок одинаковый, как и начальные характеристики. А вот дальше на этот кузов вы будете навешивать множество всевозможных деталей, которые и влияют на характеристики нашей машинки. Характеристик этих, надо сказать, довольно много: аж десять штук! Для аркадной игрушки про маленькие машинки весьма обильно. И хотя шесть из них – это показатели сцепления колес с различными видами покрытия, все равно количество их внушает уважение.

Также радует и число деталей, которые можно поменять непосредственно в нашем автомобильчике, – двенадцать. Тут вам и покрышки, и антикрылья, и коробки передач, и двигатели. Даже краску, чтобы перекрасить кузов в новый цвет, нужно покупать в магазине. Хотя и здесь проявляется излишняя аркадность игры. К примеру, зимние покрышки для снега увеличивают сцепление на всех видах покрытия и полностью заменяют спортивные асфальтовые, что, в общем-то, немного странно.

Но не будем судить аркадную игрушку по меркам автосимуляторов; со своими обязанностями местная система апгрейдов справляется отлично. А вот графический движок – не очень. Графика в игре совершенно плоская, машинки спрайтовые, весьма посредственно анимированные. После великолепной Top Gear Rally смотреть на это немного непривычно, хотя вполне можно. К сожалению, музыка – совсем на уровне 8-битных игр, что, конечно, не делает ей чести.

Игра вышла очень забавная, необычная. Подойдет тем, кто устал от банальностей. Хотите альтернативный взгляд на то, какой должна быть хорошая гоночная игра? Он перед вами. ■





АРКАДНЫЕ ПРЕЛЕСТИ

ИЛИ ЛЕТАЮЩАЯ МАШИНА-АМФИБИЯ

Думаете, что если это гонки, то здесь можно только ездить? Ошибаетесь, в этой игре можно еще плавать и летать. Причем это делает одна и та же машинка. Кузов оставляем тот же, а вот колеса меняем на подводные крылья или на вертолетный винт. И хотя управляются все эти варианты весьма одинаково, интереса к игре прибавляется. Также в Road Trip присутствует специальный боевой режим, когда на трассе есть еще и оружие, которым можно потеснить соперника со своего пути. А что поделать, аркада же.

ВЕРДИКТ

ЗАБАВНО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

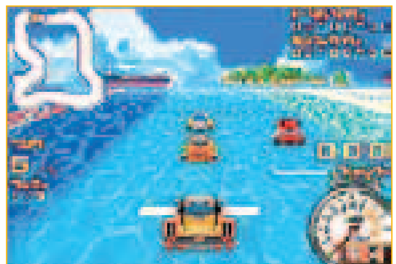
ПЛЮСЫ

Множество оригинальных апгрейдов для нашей машинки, разнообразный игровой процесс.

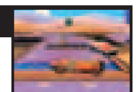
МИНУСЫ

Простенькая, не очень выразительная графика, «8-битная» музыка. Зачастую игра становится слишком простой.

Аркадная Gran Turismo, но на GBA. Много деталей, много игровых режимов. Летаем, плаваем, иногда еще и ездим.



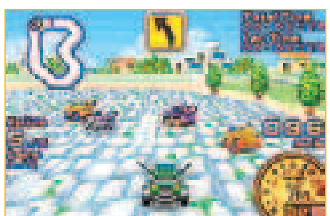
Вот такие у нас машинки: и на суше, и на море.

ХУЖЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Rock 'n Roll Racing		Hot Wheels Burnin Rubber	

ГРЕМУЧАЯ ПЛАВАЮЩЕ-ЕЗДЯЩЕ-ЛЕТАЮЩАЯ СМЕСЬ.



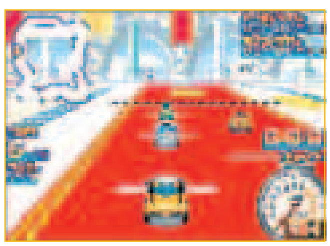
Тюнинг в игре прям как у взрослых. Тут вам и всевозможные крылья, и колеса, и двигатели. Хорошо «заряженная» машинка может даже оснащаться «нитро».



Кроме дополнений к авто можно покупать еще и разные варианты тахометров.



Покрытие трасс в игре весьма разнообразно. Тут вам и снег, и грязь, и асфальт.





http://www.mediahouse.ru/products/bugodrom/

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** arcade/racing
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Медиахауз» ■ **РАЗРАБОТЧИК:** ITE Media
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

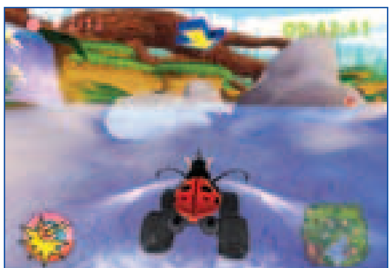
КУЗЯ – ЖУКОДРОМ

ЭХ, ПРОКАЧУ!

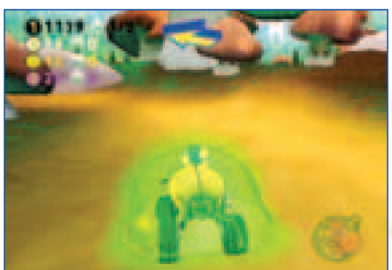
АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Нельзя сказать, что лицензионный рынок игр для PS2 наводнен российскими локализациями. Все по пальцам перечесть. Сегодня загибаем еще один палец и рассказываем о «Кузе», до сей поры обитавшем исключительно на персональном компьютере да – во времена моей юности – в популярной телепередаче, когда управлять персонажем надо было с обычного телефона с кнопочным набором.

Знаменитый тролль датской национальности (в девичестве Hugo) уменьшился до размеров букашки и гоняет по лесам, по долам на машинках-жуках. Впрочем, если есть желание, играть можно не только за Кузю, но и за Кузелину, его супругу, Кузерата, Кузерута и Кузерита, его сыновей... Всего девять персонажей, включая загадочного Мартыныча. Машинки отличаются не только дизайном и названиями, но и характеристиками. Никакой абсолютной «крутизны» не существует. Преимущества выявляются в зависимости от режима игры (от слалома и обычных гонок до «поймай мошку», когда необходимо сначала отловить, а затем в целости и сохранности довезти до дома Муху-Цокотуху). Мне больше всего понравился колорадский жук, на котором и рассекала моя Кузелина.



Стрелка никогда не даст вам сбиться с пути.



Броня – штука полезная, соперники так и норовят подстрелить!

ВЕРДИКТ

ПОЕХАЛИ!



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Возрастной рейтинг на диске подсказывает, что игра предназначена для детей от трех лет. От себя добавим – до восьми. В остальном игра – типичный середнячок.

Гонки выполнены очень нетривиально. Всю редакцию порадовали убегающие ворота, которые играют роль контрольных точек на трассе. Завидев машинку, они начинают бегать почище гонщиков, так что даже наша редакция, давно уже вышедшая из трехлетнего возраста, от всей души повеселилась. Отмечу, кстати, что локализация выполнена качественно и с оглядкой на целевую аудиторию. Реплики лишены, с одной стороны, излишней взрослости, от которой лишь шаг до пошлости, а с другой – притворности и сюсюканья. Это большая редкость для проектов, ориентированных на маленьких геймеров. Из недостатков отмечу непозволительно долгое время загрузки уровней и меню. Долгое настолько, что нетерпеливый игрок может просто не дождаться начала соревнований. Впрочем, наберитесь терпения, и оно будет вознаграждено. «Кузя – Жукодром» способен доставить малышам радость и удовольствие. Это по-настоящему детская, добрая и очень веселая игра. ■



■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** puzzle/platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Vicarious Visions
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.shrek2thegame.com

SHREK 2: THE GAME

СКАЗКА О ВЕЧНОЗЕЛЕНОМ ЛЮДОЕДЕ

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Обилие игр и игрушек по первой части мультфильма о популярном в народе людоеде поражало широтой ассортимента и... удручающе низким качеством.

Но свои кровные издательства, похоже, отбили, так что в преддверии мировой премьеры сиквела доллароносного фильма снова посыпались игровые анонсы; не обделены даже владельцы сотовых телефонов! И вот проекты наконец-то вышли в свет...

На этой страничке вы узнаете о, пожалуй, самой удачной игре из всей линейки Activision, малыш GBA еще поборется за место под солнцем! И пусть концепция утянута из 16-битных «Заблудившихся викингов», а реализация попахивает портативной версией Klonoa, все же Shrek 2: The Game – одна из тех немногих игр, в которые удобно играть в пути. И именно за это получает свои заслуженные баллы очаровательный людоед, а вовсе не за звук или графику, которые, прямо скажем, впечатления не производят.

Итак, какое «хорошо забытое старое» предлагают нам на этот раз? Многие уже догадались – нам предложено сыграть за нескольких героев сразу. Сам Шрек, тяжелый и сильный, бойкий говорливый Осел, неподражаемый Кот в сапогах... Разумеется, у каждого есть свои уникальные умения, однако драться все могут вне зависимости от религиозных убеждений. В общем, все это мы уже когда-то видели...

Помните, как в Lost Vikings мы вынуждены были распылять силы, по очереди управляя героями в попытках решить оригинальные и достаточно сложные задачи в запутанных лабиринтах уровней? Здесь же и задачки детишкам предложено решать тривиальные, и лабиринт уступил место линейному «справа-налево». Осел выше прыгает, он может спихнуть Шреку мухомор размером с добрую лошадь; людоед пружинит от мухомора, забирается наверх и всем своим огромным весом (который у людоедов, как известно, сконцентрирован чуть повыше бедер) проламывает хрупкую каменную кладку дворцового пола. Потом мы составляем друг на друга несколько бесхозных ящиков, устанавливаем на вершину пирамиды невесть откуда взявшуюся «пружинку» и добираемся до ключика от комнаты, в которой находится рубильник, опускающий мост. Как только все это сделано, собираем команду в дружную кучу и, зажав оба шифта, бодро двигаемся дальше. Интересно?

А в том и дело, что интересно! Именно это и требуется от игры для школьных переменок – решить какую-то новую логическую задачу, «порулить» любимыми героями, без особого труда приструкнуть пару стражников, сохраниться... Что это, уже звонок? Пора учиться, до свидания, Шрек! ■



ХОРОШАЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ?

ДА ЕЩЕ И ПО СИКВЕЛУ?!

Так уж исторически сложилось, что любой мало-мальски успешный фильм с наспех наляпанным ярлыком «для семейного просмотра» (который с равной степенью вероятности можно встретить и на детском мультфильме, и на очередном «Ван Хельсинге») тут же обзаводится игровой реализацией. Сей страшной участи не избежали ни «Питер Пэн», ни «Терминатор», ни даже «Матрица»... Что уж тут говорить о вечнозеленом «Шреке»? И ведь что интересно – игроделы учатся на своих ошибках! Не взяв высоту с гордого разбега, разработчики вернулись на стадион уже с шестом в виде хоть и не новой, но интересной концепции. Честь и хвала, всегда бы так.

ВЕРДИКТ

ОСЕЛ ЗАЖИГАЕТ!



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

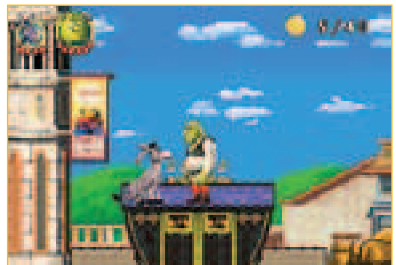
ПЛЮСЫ

Красивые бэкграунды, занимательный (хотя и насквозь вторичный) геймплей, наличие sleep-режима... И, конечно же, Осел!

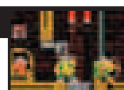
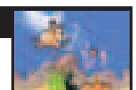
МИНУСЫ

Непривлекательная анимация, плоские диалоги, невыразительный антураж, слабое звуковое (и музыкальное) сопровождение.

Достойное сочетание кнопочной эквилибристики шустрого платформера и пищи для ума нетороплив ого пазла.



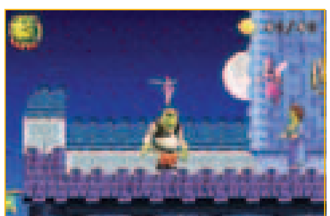
Порой графика кажется просто отличной.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Lost Vikings 	Ice Age 

ТО, ЧТО НУЖНО В ПОЕЗДКАХ ПО БОЛЬШОМУ ГОРОДУ – ПРОСТЕНЬКО, НО НА ВКУС НИЧЕГО.



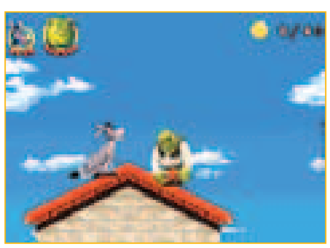
А вот вам и модные ныне stealth-элементы: под прикрытием невидимости можно прокрасться мимо охранников, незаметно вырубая их по одному.



В качестве статуса можно «надевать» предметы или даже помощников.



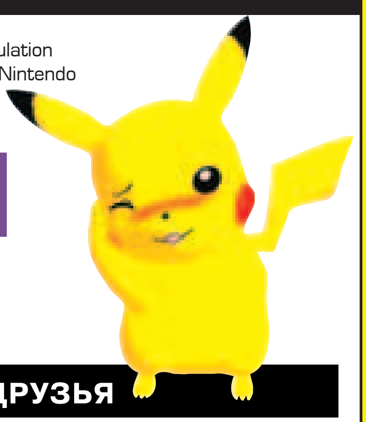
Товарищи российские локализаторы, это ваш шанс показать себя!





■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** simulation
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

POKEMON CHANNEL



НАШИ МАЛЕНЬКИЕ ДРУЗЬЯ

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Не слушая никого, Nintendo продолжает обескураживать почитателей проектами один оригинальнее другого. На этот раз всем любителям страшных зверюг покемонов нежданно-негаданно предложили сыграть в... телевизор. И речь не о какой-нибудь The Movies – вовсе нет! Игрокам предстоит стать бета-тестерами нового покетелевидения.

Да, это игра для самых маленьких. Да, она рассчитана на тех, кто без ума от возможности погладить живого Пикачу (никаких шуток про утюг!) и знает наизусть имена нескольких сотен покемонов. Но от этого Pokemon Channel отнюдь не проигрывает – наоборот, для ребят заинтересованных диск может стать отличным подарком. Тут вам и развлекательный момент: параллельно с бета-тестированием мы стараемся приручить «дикого» Пикачу, забредшего на огонек. И момент образовательный: знание языка обязательно, но сами предложения при этом достаточно просты, – как раз для углубленного изучения английского в средней школе. Есть фитнесс-канал, где ребятенка научат делать зарядку и уважать спорт. Есть коллекционирование, планирование времени, прогулки по дому и во дворе. Наконец, есть канал новостей, всегда готовый предложить свежую порцию шуток или гэгов. «Телемагазин», канал конкурсов и викторин и даже вменяемый сюжет! Если чего и нет – так это однозначной жанровой принадлежности. В самом деле, весь игровой процесс состоит в просмотре интерактивного телевидения, воспитании домашнего любимца и нечастых прогулках с питомцем. Nintendo в очередной раз поставила всех в тупик, выпустив игру, которой свет еще не видывал. Даже странно, что сама реализация вместе с чисто геймплейным моментом здесь на изрядной высоте. А для коллекционеров-маргиналов есть и аниме-канал, ежедневно транслирующий новые серии Pichu Bros. ■

Редакция благодарит магазин ePlay за помощь в подготовке материала.

ВЕРДИКТ

ИНТЕРЕСНАЯ ЗАДУМКА!

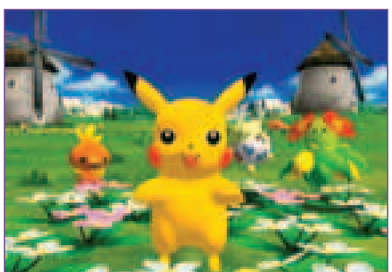


7.0

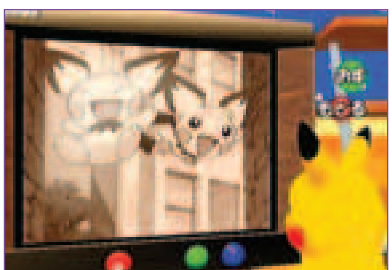
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

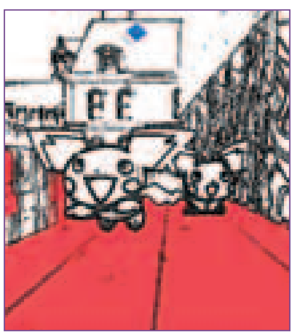
Занимательная концепция, помноженная на достойную реализацию. Даже обидно, что о повернутых на покемонах младшеклассниках заботятся куда больше, чем о нас, простых советских геймерах...



Так вот вы какие, маленькие карманные монстры...



За реакцией грызуна, сидящего перед экраном, нужно внимательно наблюдать.



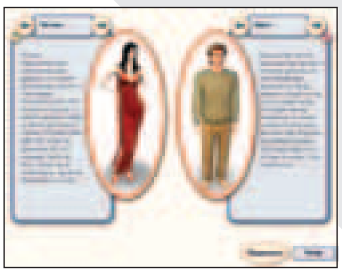
SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

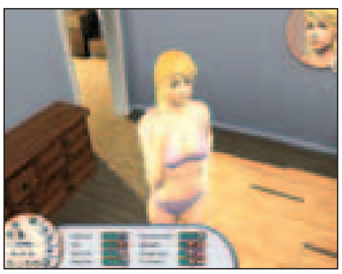


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Singles: Flirt Up Your Life
ЖАНР: simulation
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Rotobee
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://buka.ru/game/Game_3190.htm

Резюме: Симулятор проказника-купидона, витающего над нескромной молодой парой.





The Sims – игра, конечно, хорошая, но ее персонажам приходилось отвлекаться на еду, сон, работу и прочие глупости. А что в жизни главное? Главное в жизни – любовь! В Singles вы контролируете обоих героев сразу, пытаясь влюбить их друг в друга и уложить в постель. И никакой цензуры, вы вольны делать с подопечными все, что угодно. На выбор – двенадцать юношей и прекрасных девушек с различными формами, интересами, взглядами и предпочтениями. А неплохой перевод в полной мере позволит вам насладиться всеми тонкостями общения, заигрывания, флирта, ухаживания, любви и, конечно же, секса. ■

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Black Mirror
ЖАНР: adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Future Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

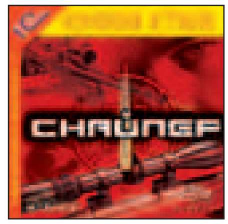
Резюме: Мистический квест с загадочными смертями, страшными тайнами и мрачным особняком.





Устали от новомодных трехмерных адвенчур, ласкающих глаз и усыпляющих серое вещество? Специально для вас создано «Черное Зеркало» – проект пусть и не самый красивый, но очень мрачный, атмосферный и требовательный к игроку. История откроет свои тайны только тому, кто будет не прочь всерьез поломать над ними голову. Русская редакция сравнительно хороша, переводчики не халтурили и отработали весь текст, даже надписи на картинках, но не смогли передать особенности речи персонажей. Герои говорят одинаково блекло и велеречиво, чем, к счастью, практически не портят атмосферу детективной адвенчуры. ■

СНАЙПЕР

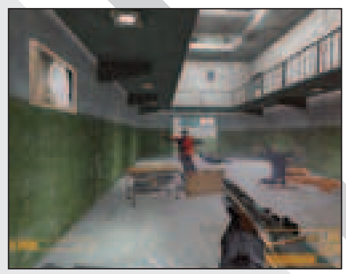


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Sniper
ЖАНР: FPS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Mirage Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/drvac/

Резюме: История из жизни профессионального наемного убийцы по прозвищу «Снайпер».





Неуловимый «Снайпер» попадает за решетку. Ему предстоит вырваться на свободу и разобраться с воротилами бандитского мира по понятиям, чтобы выяснить, кто же так ловко его подставил. Ответы нужно разыскивать на протяжении двадцати пяти уровней, и лишь верная винтовка поможет выйти победителем в битве с преступным миром. Погружению в криминальную хронику способствует и перевод, который хоть и не станет откровением, но и недовольной гримасы уж точно не вызовет: все чистенько, опрятно и аккуратно. Хотите прочувствовать атмосферу кровавого гангстерского боевика? Тогда – пора на дело, братан. ■

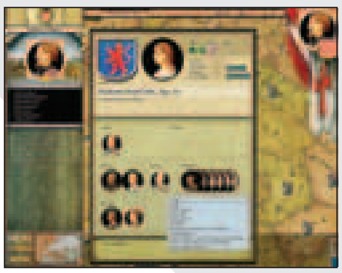
CRUSADER KINGS

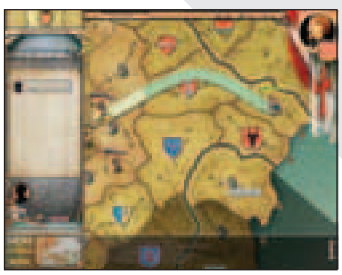


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Crusader Kings
ЖАНР: strategy
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Paradox
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, DirectX 9.0

http://www.games.1c.ru/crusaders/

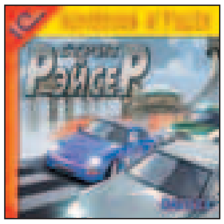
Резюме: Всеобъемлющая средневековая стратегия на движке от «Виктории». Россия, вперед!





Шведская компания Paradox с завидным упорством знакомит нас с историей Европы. На этот раз разработчики решили взяться за средние века. Игроку предстоит строить свое феодальное государство: возводить крепости, осаждать и оборонять замки, собирать армии, устраивать священные войны, вести переговоры и следить за экономикой королевства. И все это – на реальной карте Европы, с участием исторических личностей, стран и народов. Игровое поле простирается аж до Урала, а значит – можно править и Россией. Стоит также отметить, что «1С» распространяет оригинальную, нелокализованную версию игры. ■

СТРИТ РЭЙСЕР



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Street Racer
ЖАНР: racing
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Davilex Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/streetracer/

Резюме: Разудалые уличные гонки на дорогах лучших городов Германии. Прокачу с ветерком!

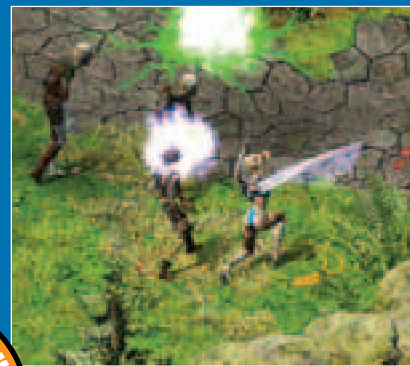




Главное в гоночной аркаде – драйв, адреналин, ощущение скорости. Если это есть, игре можно простить все, что угодно, а если нет – пиши пропало. Так вот, в «Стрит Рэйсере» драйва выше крыши! Под динамичную музыку вы несетесь по переулкам, летите по встречной, раскидываете столики в кафе, пугаете обывателей, показываете класс растяпам-полицейским. Другие гонщики ругают (или хвалят) вас на отличном русском языке, словно водители на дорогах матушки-России, только в рамках цензуры. И никаких ограничений, никаких скучных поездок по пустым дорогам ночного города, «Стрит Рэйсер» – это гонки, и только гонки. ■

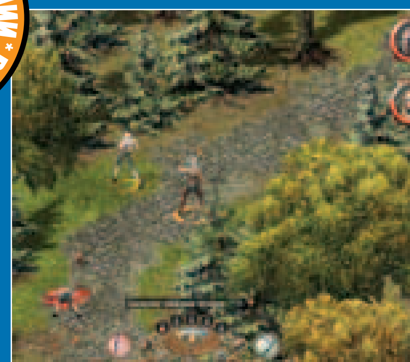
КНЯЗЬ ТЬМЫ





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Sacred
ЖАНР: RPG
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Crytek
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



http://www.akella.com/

Резюме: Старая Diablo на новый лад. С несколькими уровнями зума, лошадьми и 3D-персонажами.



Сравнений с известной ролевой игрой от Blizzard не избежать. «Князь тьмы» и правда напоминает Diablo 2, только он – «быстрее, выше, сильнее». Выбрав одного из шести доступных персонажей, вы путешествуете по огромному миру, дышите свежим воздухом, слушаете пение птичек, любуетесь очаровательными зайчиками и оленятами. И, конечно, режете, давите, сметаете, рвете монстров, которые десятками пасутся на каждой карте. Игра поражает, прежде всего, выдающейся графикой – все модели персонажей трехмерны, а карты словно нарисованы от руки. Благодаря отличной работе локализаторов отечественная версия выглядит еще лучше, чем оригинальная: переведены абсолютно все диалоги и надписи, шрифты использованы большие и четкие, озвучка приятна и не напрягает даже во время боя, а подавляющее большинство звуков, например охи-вздохи монстров, остались в оригинальном, неизмененном варианте. Можно смело заявлять, что «Князь тьмы» – лучшая ролевая игра, выпущенная на российском рынке за последние полгода. Внимание! Двести с лишним квестов, море навыков и океан разнообразных предметов могут лишить вас связи с реальным миром и затянуть в омут бесконечного фэнтезийного приключения. ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

У меня такое ощущение, что я неоднократно говорил вам, зачем мы здесь и почему. Что хороших телефонов с поддержкой Java и цветным экраном уже пруд пруди, и что игр для мобилок, оказывается, тоже сотни, и что купить их легально – лишь 2 бакса переслать, и что всевозможных удобных способов заплатить навалом, и что скачать саму игру – проще пареной репы. Наверное, пора с такими вступлениями прекращать. Предлагаю, пока у меня не созреет что-нибудь действительно по теме интересное, просто продолжать вместе открывать для себя волшебный мир (не стесняюсь такого пафоса) мобильных игр. Тем более что сегодня я приготовил подборку великолепных образцов от известнейшего мирового издателя – компании Macrospace, чьи игры не получают оценок ниже «четверки» не только в «Стране Игр».

PLAYMOBILE портал мобильных игр

Все о мобильных играх

http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за неоценимую помощь в подготовке рубрики.
Телефон технической поддержки: +7 (095) 504-8930

ЛЕГЕНДА РЕЙТИНГОВ

Наша система оценок похожа на школьную, отличие составляет лишь «тройка». Так вот, три балла (телефончика) – это нормально, а вовсе не плохо, как возможно многие думают. Средняя игра, способная скрасить получасовую поездку в метро. Четыре балла – хорошая игра, на которую можно потратить несколько часов. Качественно реализованы все компоненты. Пять баллов – игра отличная, явно стоящая своих двух долларов, способная не единожды вас развлечь. Помимо превосходной графики и озвучки обладает оригинальной идеей и увлекательным геймплеем. О двух низших оценках мы говорить не будем, так как игры с подобным рейтингом нами просто не рецензируются.

НАСТРОЙКИ WAP

Подробные настройки wap для большинства телефонов вы можете найти в «Стране Игр» № 8, 9 в рубрике «Мобильные игры» или у своих операторов связи.

Ancient Empires

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

Начнем наш обзор с известнейшей и, наверное, лучшей стратегической игры для мобильных телефонов. Вообще говоря, создать действительно серьезную игру такого жанра для мобильной платформы – это недетский и рискованый challenge. Macrospace справились с поставленной задачей на все сто.

Выступая в роли средневекового короля, мы должны помешать злому брату захватить королевство. В нашем распоряжении – воины, лучники, лизардмены, а потом и драконы с волшебниками. Побеждать, используя сильные и слабые стороны каждого из них, – вот и вся наука, мало отличающаяся от шахмат. Интерфейс интуитивно понятен и логичен, к нему привыкаешь буквально за две партии. Разнообразные ландшафты обеспечивают юнитам определенный уровень защиты. Равнина не увеличивает этот уровень, а дороги, деревья и горы прибавят один, два или три пункта соответственно. Очевидно, что чем выше уровень защиты юнита, тем тяжелее противнику его одолеть. Под каждой иконкой юнита скрывается до 10 воинов, и когда две группы сталкиваются, экран разделяется пополам и демонстрирует сражение крупным планом – практически идентично тому, как это сделано в известнейшей Advansed Wars для GBA. Собственно, почти вся игра напоминает об этом шедевре. Нельзя сказать, что нарисовано все потрясающе, но вот в стиле и забавности не откажешь. Очень жаль, что отведенное на описание одной игры место заканчивается – про Ancient Empires запросто можно рассказывать на протяжении еще пары страниц. Я просто позволю себе заявить, что она обязана быть на телефоне любого геймера. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6600	60702220096
Nokia 3650	60702150096
Nokia 6610	60702230096
Nokia 7210	60702260096
Nokia 3510i	60702050096
Nokia 3100	60702010096
Nokia 6200	60702180096
Nokia 6100	60702170096
Nokia 3200	60702320096
Nokia 7250i	60702280096
Nokia 6650	60702240096
Nokia 7650	60702290096
Nokia N-Gage	60702310096
Nokia 3595	60702130096
Nokia 7250	60702270096
Nokia 3300	60702020096
Nokia 3600	60702140096
Nokia 6220	60702190096
Nokia 5100	60702160096
Nokia 8910i	60702300096
Nokia 3530	60702070096

Crash N Burn

Еще один потрясающий пример того, как в маленькую игру для маленького телефона можно уместить колоссальное количество возможностей и адреналина. А также – как сделать чертовски увлекательные аркадные гонки. Схема проста и избита, но реализована на высшем уровне. Начинаем владельцем драндулета супротив трех соперников. Трассы обычно занимают несколько экранов, на прохождение круга уходит около минуты. Соответственно занятому месту получаем деньги, которые можно тратить на апгрейд авто и покупку доступа к новым трассам. Сами трассы весьма разнообразны и оригинальны: тут вам и трамплины, и озера, и шорткаты. Само собой, нельзя в такой игре без оружия – ракетами замедляем лидеров гонки, а масляными пятнами сбиваем с курса преследователей. Обязательный бонус «нитро-ускорение» тоже присутствует, причем с его помощью можно разбиться насмерть. Все эти прибамбасы приобретаются в специальном магазине в перерывах между гонками. Казалось бы, ничего экстраординарного. Да и графически игра не блещет, озвучка средненькая. Однако недюжинное разнообразие прекрасных трасс и сбалансированный, увлекательный геймплей делают свое дело. Без смекалки тоже не обойтись, особенно на первых уровнях, когда еще нет мощной машины и оружия. Хороший прием – выждать, пока преследователь пульнет ракетой, и в последний момент увернуться. Ракета попадает в лидера. Кто теперь едет первым? Чей результат на вершине онлайнового рейтинга гонщиков? ■





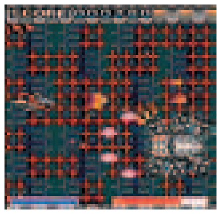
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6600	60102220096
Nokia 3650	60102150096
Nokia 6610	60102230096
Nokia 7210	60102260096
Nokia 3510i	60102050096
Nokia 3100	60102010096
Nokia 6200	60102180096
Nokia 6100	60102170096
Nokia 3200	60102320096
Nokia 7250i	60102280096
Nokia 6650	60102240096
Nokia 7650	60102290096
Nokia N-Gage	60102310096
Nokia 3595	60102130096
Nokia 7250	60102270096
Nokia 3300	60102020096
Nokia 3600	60102140096
Nokia 6220	60102190096
Nokia 5100	60102160096
Nokia 8910i	60102300096
Nokia 3530	60102070096
Siemens S55	60104140096
Siemens SL55	60104200096
Siemens MC60	60104110096
Siemens M55	60104090096
Siemens C60	60104050096

Alpha Wing

После долгих лет войны Ассоциация Звездных наций потерпела сокрушительное поражение от жестоких пришельцев. И только последняя надежда – истребитель Alpha Wing – еще может спасти человечество… Ну, как обычно, впрочем. В Macrospace взяли отшлифованную годами идею горизонтального скролл-шутера и реализовали ее на заслуживающем восхищения уровне. Совершенно потрясающая графика (я настаиваю!), разнообразные и умные противники (ненавижу гадов!), прекрасный дизайн уровней (детализация и фантазия, да), сложные боссы, усилители оружия (шесть видов), силовой щит, всего три жизни на игру. На очень непростую игру. Поэтому крайне порадовал тот факт, что когда уровень пройден, он становится доступен для повторного прохождения прямо из меню, не нужно снова к нему пробиваться сквозь полчища врагов. Отмечу также отлично реализованное управление, что для такой игры – половина успеха. Корабль может перемещаться по восьми направлениям, есть возможность использовать режим автоматического огня. По нажатии клавиши «5» включается щит, защищающий от выстрелов, но не от столкновений. Очень качественная игра, даже не знаю, к чему придраться. Ну, музыки нет. А оно нам надо? В семидесяти-то килобайтах чистого драйва? ■







Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

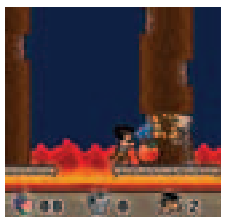
Nokia 6600	60802220096
Nokia 3650	60802150096
Nokia 6610	60802230096
Nokia 7210	60802260096
Nokia 3510i	60802050096
Nokia 3100	60802010096
Nokia 6200	60802180096
Nokia 6100	60802170096
Nokia 3200	60802320096
Nokia 7250i	60802280096
Nokia 6650	60802240096
Nokia 7650	60802290096
Nokia N-Gage	60802310096
Nokia 3595	60802130096
Nokia 7250	60802270096
Nokia 3300	60802020096
Nokia 3600	60802140096
Nokia 6220	60802190096
Nokia 5100	60802160096
Nokia 8910i	60802300096
Nokia 3530	60802070096
Siemens S55	60804140096
Siemens M55	60804090096
Siemens C60	60804050096
Siemens SL55	60804200096
Siemens MC60	60804110096
SonyEricsson T610	60805030096
SonyEricsson Z600	60805060096

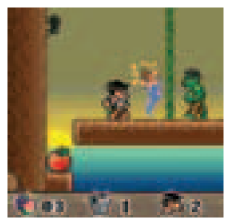
Dragon Island

Кажется, я понял, где собака зарыта. Действительно, все ведь уже придумано. Разработчики игр для консолей и PC давно это знают. Им (за редчайшим исключением) не остается ничего другого, кроме как смешивать жанры и напирать на графику. Владельцы мобильных телефонов еще не столь избалованы, и пока на ура проходит просто отлично нарисованная игра с привычным, знакомым или понятным геймплеем. Похоже, в Macrospace это тоже прекрасно осознают.

В далекие 80-е компания Hudson Soft выпустила серию Adventure Island. Там пещерный человек прыгал по платформам и деревьям, да кидал топоры во всякую пакость. Прыгал, кидал, убегал от монстров. Прыгал, кидал, убегал. До потери пульса. По тем временам это было круто. Продавалось огромными тиражами. Оказывается, и сегодня можно неплохо продать то же самое, только для мобильников. В этом, собственно, и заключается основная проблема Dragon Island – совершенно ничего нового. Чтобы спасти мир, надо ловко прыгать по платформам, вовремя собирать лечебные фрукты и кидать топоры в монстров. Иногда попадается броня, частенько она приходится весьма кстати. Да, нарисовано все отлично. Видимо, поэтому каждый уровень загружается около 20 секунд. Еще один недостаток – не очень удобное управление. В итоге имеем симпатичный, но заурядный платформер. ■







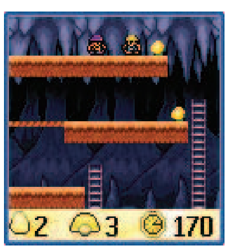
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

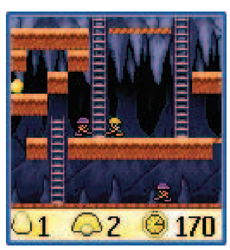
Nokia 6600	59002220096
Nokia 3650	59002150096
Nokia 6610	59002230096
Nokia 7210	59002260096
Nokia 3510i	59002050096
Nokia 3100	59002010096
Nokia 6200	59002180096
Nokia 6100	59002170096
Nokia 3200	59002320096
Nokia 7250i	59002280096
Nokia 6650	59002240096
Nokia 7650	59002290096
Nokia N-Gage	59002310096
Nokia 3595	59002130096
Nokia 7250	59002270096
Nokia 3300	59002020096
Nokia 3600	59002140096
Nokia 6220	59002190096
Nokia 5100	59002160096
Nokia 8910i	59002300096
Nokia 3530	59002070096
Siemens S55	59004140096
Siemens M55	59004090096
Siemens C60	59004050096
Siemens SL55	59004200096
Siemens MC60	59004110096

Goldminer

И снова классика. На сей раз – близкий родственник знаменитого Lode Runner. Вы превращаетесь в быстрого и умелого золотоискателя Мака. Надо быстро бегать по многоэтажным уровням с лестницами, веревками, ловушками и собирать разбросанные мешочки с золотом. Когда вы соберете все золото на уровне, нужно искать выход, чтобы попасть на следующий уровень – пока не собраны все кусочки до единого, на другой этап не пускают. А там и золота гораздо больше, и воры наглее, и сам уровень сложнее. Да, забыл про воров. Бегают, негодяи эдакие, из-под носа таскают нажитое непосильным трудом, а при встрече так и вовсе – перо под ребра стараются сунуть. С летальным исходом. Способ борьбы с криминальными элементами у нас один – лопата. На сей раз ее не придется швырять в наглые рыжие морды, а применять по прямому назначению, то бишь копать гадам могилы. Они ж тупые и недальновидные, так и норовят в выкопанную яму провалиться. Тут уж мы свое не упустим. Динамики процессу добавляет ограничение по времени и всеобщая суматошность. Совершенно некогда остановиться и подумать. Забавная игрушка, навевающая приятные воспоминания о временах, когда 64 бита были пределом мечтаний. ■



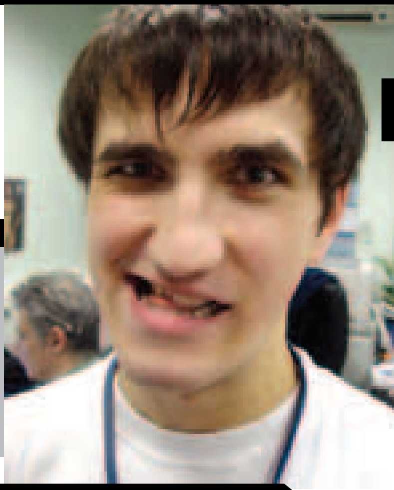




Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6600	58902220096
Nokia 3650	58902150096
Nokia 6610	58902230096
Nokia 7210	58902260096
Nokia 3510i	58902050096
Nokia 3100	58902010096
Nokia 6200	58902180096
Nokia 6100	58902170096
Nokia 3200	58902320096
Nokia 7250i	58902280096
Nokia 6650	58902240096
Nokia 7650	58902290096
Nokia N-Gage	58902310096
Nokia 3595	58902130096
Nokia 7250	58902270096
Nokia 3300	58902020096
Nokia 3600	58902140096
Nokia 6220	58902190096
Nokia 5100	58902160096
Nokia 8910i	58902300096
Nokia 3530	58902070096
Motorola T720	58901040096
Siemens S55	58904140096
Siemens M55	58904090096
Siemens C60	58904050096
Siemens SL55	58904200096
Siemens MC60	58904110096
SonyEricsson T610	58905030096
SonyEricsson Z600	58905060096

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В период с 27 по 30 мая в интернет-центре Vika Web прошли московские отборочные на WCG 2004 Russian Preliminary. Обычно городскую квалификацию преодолевают все сильные игроки – путевок на финал разыгрывается достаточно. Однако в этом году многие претенденты оказались за бортом национального финала. Подробнее читайте на следующей странице. Также в номере: репортаж с ASUS Spring Cup 2004 и обзор нового патча Counter-Strike: Condition Zero 1.2.

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS SPRING 2004

В последние выходные весны в московском клубе Flashback был разыгран пятый кубок ASUS. На этот раз чемпионат полностью посвящался играм от id Software. Разнообразная подборка дисциплин привлекла огромное количество участников. Впервые в истории киберспорта прошли состязания пар, состоящих из юноши и девушки. Третий раз подряд в дуэлях по Quake III Arena проиграл Cooller. Но обо всем по порядку.

Раз уж проводить соревнования по творениям Кармака, то забывать «старичка» QuakeWorld никак нельзя – таким принципом руководствовались организаторы. Это порадовало немногочисленных, но преданных фанатов этой игры, коих собралось 35 человек. Зрители поначалу с трудом понимали происходящее – хит 1996 года на большом экране воспринимался, как черно-белый футбол из далеких 50-х. Однако со временем болельщики освоились, взяли по пиву и дружно аплодировали каждому красивому фрагу. Мастера «шайтан-трубы» (Rocket Launcher из первой части Quake) старались как могли. Особенно блистал Delitel из Санкт-Петербурга – его никто так и не смог обыграть. Москва же взяла реванш в номинации TDM 2x2.

Наиболее зрелищным стал дуэльный чемпионат по Quake III Arena. Фаворитами считались Evil (победитель двух предыдущих турниров серии ASUS) и, конечно же, Cooller. Помимо россиян, на кубок претендовали белорусы и украинцы. Каково было удивление общественности, когда ранее не проявлявший себя Morfei обыграл сначала киевлянина Eski, затем Evil'a, b100.Death'a и, наконец, в финале виннеров Cooller'a. После этого каждый матч в сетке лузеров был не на жизнь, а на смерть. Произошло несколько «отдач» – когда партнеры по команде, не желая портить отношения, пропускают дальше более перспективного дуэлянта. Так, Jibo подарил победу Evil'y, а Death – Cooller'y. Но никто из них так и не скинул с первой ступеньки счастливчика Morfe'я, поймавшего в тот день кураж.

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS SPRING 2004:

QUAKE III ARENA 1X1:
- 1 место
ASUS*c58-Morfei – $575 + видеокарта ASUS 9600XT + кубок;
- 2 место
Cooller – $280 + видеокарта ASUS 9600XT;
- 3 место
b100.Death – $160 + видеокарта ASUS 9600XT;
- 4 место
ASUS*c58-Evil – $50 + видеокарта ASUS 9600XT.

QUAKE III ARENA 2X2:
- 1 место
Dream (Cooller, Death) – 2 видеокарты ASUS 9600XT;
- 2 место
ASUS*c58 (Jibo, Evil) – $250;
- 3-4 место
Kieff (Eski, Polosatiy), ForZe (Mikes, Shadzy) – по $100.

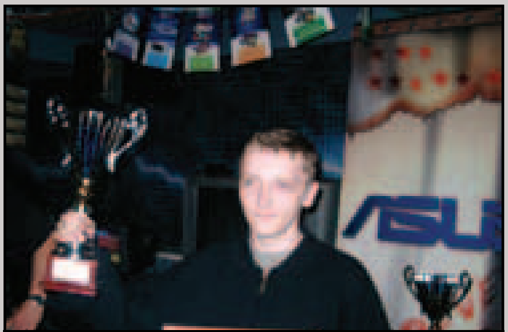
QUAKE III ARENA 4X4:
- 1 место
ASUS*c58 – 4 видеокарты ASUS 9600XT + кубок;
- 2 место
Dream – $400;
- 3 место
Darkside – $200;
- 4 место
E95 – $100.

QUAKEWORLD 1X1:
- 1 место
Delitel – $150 + видеокарта ASUS 9600XT + кубок;
- 2 место
Ron1n – $50 + видеокарта ASUS 9600XT;
- 3 место
Doom – видеокарта ASUS 9600XT;
- 4 место
Slam – $100.

QUAKEWORLD 2X2:
- 1 место
Death Team (Ded, Slam) – $300;
- 2 место
SuperHeroes (Doom, Unknown) – $150;
- 3 место
UFA (Ron1n, Haron) – $75;
- 4 место
AMD (Band, Disconnect) – $75.



ASUS|c58 (Morfei, Prozed, Evil, Jibo) – обладатели кубка в номинации TDM 4x4.



Питерец Delitel стал лучшим по QuakeWorld 1x1.

На диске к журналу вы найдете демо-записи и риплеи самых интересных матчей.

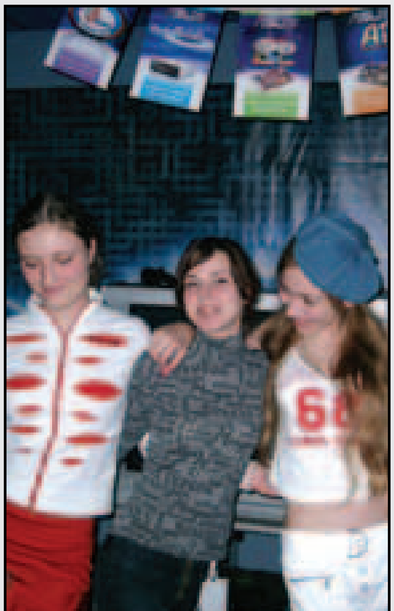
ПАРНЫЙ ТУРНИР НА ASUS SPRING 2004

Во второй день болельщики ASUS Spring 2004 лицезрели необычный чемпионат между командами, состоящими из представителей обоих полов, то есть из юноши и девушки. Концепцию турнира придумала киевская леди с милой кличкой c58*Troechka, взвалившая на свои хрупкие плечи и организацию мероприятия. Идею поддержали восемь пар, из которых несколько образовались прямо на месте. Участникам порой не хватало умения взаимодействовать, но это лишь придавало битвам непредсказуемый характер. Оказалось, что игра в Quake III Arena – не только мужское занятие. Решающим фактором победы являлся уровень подготовки представительниц прекрасного пола. Сборные солянки, ведомые именитыми дуэлянтами (Cooller, uNkind, noBap, Morfei), вылетели в первом же раунде, хотя большинство матчей завершилось с разрывом в несколько фрагов. Настоящим открытием турнира стал дуэт из Екатеринбурга (b100.Hammer и тринадцатилетняя RF.Natka), а также киевская пара (девушка Fly CC и Biplan). Украинцы неожиданно для всех выиграли у сильнейших столичных двоек, но были вынуждены отказаться от дальнейшей борьбы, так как опаздывали на поезд. В связи с этим финал не состоялся, и главный приз в размере $200 достался клану b100, который в полуфинале разгромил Mikes'a и Barbie. После церемонии награждения довольные победители признались, что уделили подготовке не одну неделю.

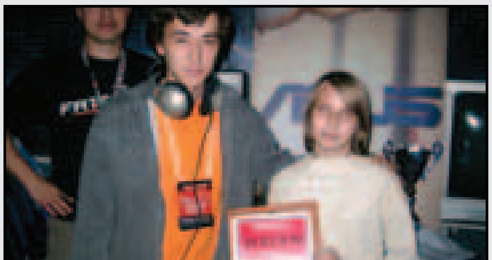
ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

QUAKE III ARENA 2X2 (ДЕВУШКА + ЮНОША):

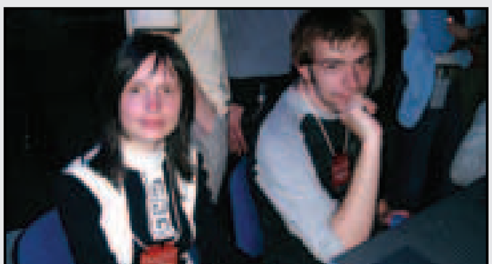
- 1 место
  b100 (Natka + Hammer) – $200;
- 2 место
  Kieff (Fly CC + Biplan) – $100;
- 3-4 место
  Barbie + Mikes, Wiola + Jibo – по $50.



Wiola, Troechka и Barbie – кавалеры не давали им прохода.



b100.Hammer и тринадцатилетняя RF.Natka – победители ASUS Spring 2004.



Fly CC и Biplan – гости из Киева задали жару столичным дуэтам.

ОБНОВЛЕНИЕ COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO 1.2

В начале июня вышло существенное обновление для Counter-Strike: Condition Zero под версией 1.2 (автоматически устанавливается на ваш компьютер через программу Steam). Наиболее значимые изменения:

- улучшилась анимация, а также появились новые модели и диалоги у заложников;
- появились новые модели у Spetsnaz и Militia;
- появилась возможность настройки прицела (цвет, размер, прозрачность);
- добавлены новые карты de_sienna_cz и de_vostok_cz;
- cs_italy_cz поддерживает игру до 32 человек;
- изменены звуки стрельбы из Glock 18 и USP;
- игрок после смерти роняет гранату;
- боты используют глушитель на m4a1. ■

На нашем CD: Английская и русская версии патча 1.15 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, демо-записи с турниров ASUS Spring 2004 и WCG Moscow 2004, риплеи с турниров WC3L #5 и Clanbase Euro Cup, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

WCG 2004 RUSSIAN PRELIMINARY: ПОЛЕ БИТВЫ – МОСКВА

В состязании по **Counter-Strike** участвовало 35 команд, настоящий рекорд для столицы. Помимо крепких середнячков было множество команд-однодневок, так называемых mix'ов со смешными названиями (например, Vantus.Pro или Efimov Aleksey). Почтили своим присутствием и девушки из p[L]atinum. Вылетели с турнира они довольно быстро, хотя боролись до конца и чуть не одолели в сетке лузеров клан TNT, упустив удачу лишь в дополнительное время. Чемпионское звание оспаривали Virtus.Pro и Flashback. Последняя довольно уверенно одержала верх в финале виннеров, поэтому «виртусам» предстояло «взять» две карты. Им это почти удалось – после разгрома на de_inferno (13:5) парни из Virtus.Pro почти дожали соперника, выиграв 10 раундов подряд на de_train. Но Flashback продемонстрировала настоящую канадскую закалку и, перехватив инициативу, вырвала победу (итоговый счет – 13:10).

Настоящий сюрприз преподнесли состязания по **StarCraft: Broodwar**. Бойцы, считавшиеся главными претендентами на поездку в Сан-Франциско, не преодолели московский барьер – речь идет о MiF'е, Potrax'е и Ghost'е. Они смогут прийти на финал Russian Preliminary лишь в роли зрителей. За первое же место Москвы боролись признанные ветераны: Asmodey и Androide – последний в 2002 году увел из-под носа своего соперника путевку в Южную Корею. Реванш не состоялся и в этот раз, хотя Asmodey еще сможет поквитаться с обидчиком в июле.

Чемпионат по **UT2004** собрал 17 дуэлянтов. Приехали гости из Пскова, среди которых был dt.Virus_ey, занявший четвертое место на WCG 2003 RP. Он стал ключевой фигурой квалификации, обыграв всех сильнейших москвичей. Уступился псковитянин лишь в заключительном матче турнира, дважды уступив юному SCraG'у, единственной надежде столицы.

Огромное число желающих «покрутить баранку» собрала номинация **Need for Speed: Underground**. Сейчас трудно судить об уровне езды московских гонщиков, игра-то совсем новая, и неизвестно, насколько круты геймеры из других городов. Turboletik, показавший лучший результат, оказался на голову выше остальных. В финале против uSP-reaktor'a на карте Atlantic его время было 45:29, 38:75, 38:44, а на National Rail – 46:74, 40:60, 40:80. ■

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ :

COUNTER-STRIKE 5X5:
■ 1 место
Flashback – $300;
■ 2 место
Virtus.Pro – $150;
■ 3 место
r095us.ru – $50.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
■ 1 место
vWeb.Armor – $100;
■ 2 место
4x.Koshey – $50;
■ 3 место
64AMD.Caravaggio – $50.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:
■ 1 место
PGC.Androide – $100;
■ 2 место
r095us.Asmodey – $50;
■ 3 место
Lammerman – $50;
■ 4 место
MIG.Scout.

UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:
■ 1 место
ASUS*c58-SCraG – $100;
■ 2 место
dt.Virus_ey – $50;
■ 3 место
dt.Stormy – $50;
■ 4 место
ASUS*c58-Polosatiy;
■ 5 место
Anima.Kserxis.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 1X1:
■ 1 место
Turboletik – $100;
■ 2 место
uSP-reaktor – $50;
■ 3 место
USSRcyxuARm – $50.

FIFA FOOTBALL 2004 1X1:
■ 1 место
Domashniy – $100;
■ 2 место
Uncle – $50;
■ 3 место
Nnuk – $50;
■ 4 место
Xalturshik;
■ 5 место
Monk.

Игроки, занявшие места с первого по третье, получили подарки от компании Clife.ru (коврики Destruct Mega Mat и SteelPad 4D, наушники Plantronics, мышки MS Internet Explorer 4.0). На диске к журналу вы найдете огромное количество риплеев и демо-записей с турнира.


Круглый стол администрации WCG.



Призеры по UT2004: SCraG, Polosatiy, Kserxis, Storm, Virus_ey (со своей девушкой).

Advokate и PHellan (StarCraft: Broodwar), а также Flash и Soul (Warcraft III: The Frozen Throne) автоматически получили место в турнирной сетке WCG 2004 RP, так как являются призерами предыдущего года.


Turboletik (победитель в номинации NFS) предпочитает играть на руле.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере мы продолжим рассказ о региональных отборочных World Cyber Games 2004. Также вас ждет репортаж с NPCL Open Series #6 и тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ПОЧТОВЫЕ ВОЙНЫ

В конце мая десятки пользователей почтового сервиса Gmail обнаружили, что их лимит на дисковое пространство увеличился до… 1 Тбайт. И хоть спустя пару дней он опять вернулся к положенной 1000-мегабайтной квоте, это недоразумение наглядно показало, насколько далеко готовы зайти сетевые почтовые службы для привлечения пользователей.

Популярный поисковик Google (http://www.google.com) первым среди почтовых служб Интернета начал гонку за увеличением дискового пространства и объявил весной о бесплатных почтовых ящиках в 1 Гбайт. Этот шаг под лозунгом «Вам никогда не придется удалять ваши письма!» оказал серьезное давление на конкурентов – в первую очередь Yahoo (http://mail.yahoo.com) и Hotmail (http://www.hotmail.msn.com), которые пока берут со своих подписчиков от $10 в год при гораздо меньшем доступном пространстве для сообщений (2-10 Мбайт).

Что ж, вызов принят. Yahoo и Lycos (http://mail.lycos.com) ответили 100-мегабайтным ящиком за $50 в год, обещая уже этим летом сделать его бесплатным. А Spymac (http://www.spymac.com) и вовсе предложил дармовой 1 Гбайт. Так что у любителей переписки заманчивые перспективы.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ДЕМОНЫ ЗАГАДИЛИ ВИРТУАЛЬНУЮ ЦЕРКОВЬ

В прошлом номере мы рассказали о Church of Fools («Храм Простаков», http://ship-of-fools.com/church/) – уже третьей по счету виртуальной церкви во Всемирной Паутине. В отличие от предшественников этот проект оказался куда популярнее – каждый день сетевой приход посещает от 5 до 10 тысяч верующих. Внешне же «Храм Простаков» очень напоминает онлайновую ролевую игру или анимированный чат: персонажи передвигаются в 3D-окружении, обмен репликами происходит посредством вывода текста во всплывающем окошке над аватаром и так далее.

Рассчитывала ли методистская церковь, оплатившая проект, что «божественность» места вызовет всеобщее улучшение нравов интернетчиков или нет, сказать трудно. Но всего через пару недель после запуска виртуальную церковь постигли те же беды, что присущи обычным MMORPG или чатам. Игроки… простите, молящиеся вели себя безалаберно, вставали со своих мест во время мессы, бродили по алтарю, мешали пастору и служкам. Но хуже всего оказалось поведение любителей поругаться и подебоширить, знакомых каждому завсегдатаю чатов. Крики «Сатана любит вас!» и нецензурные выражения, транслируемые прихожанам по команде SHOUT, серьезно повредили благостной атмосфере проекта.

Ответ церкви на эти безобразия оказался предсказуем: команда SHOUT теперь недоступна, равно как и возможность зайти в алтарь. А самых наглых прихожан просто удаляют из помещения командой ban. Администраторы грозятся и дальше ужесточать правила, и легко предположить, что к концу бета-теста (середина лета) у посетителей «Храма Простаков» останется всего две опции – помолиться без слов и сдать деньги (делается переводом с мобильного телефона).

СЛАБЫЕ И МЕДЛЕННЫЕ – ВНЕ ИГРЫ. ПОКА…

Последние поколения вирусов Sasser, MSBlast и Bobax уже не ставят рекордов распространения по Интернету и не вызывают особо разрушительных эпидемий. Они заняты другим делом. Это скорее «рабочие лошадки», чье призвание не столько навредить, сколько захватить управление машинами, причем не всеми подряд, а удовлетворяющими неким специфическим требованиям хакеров и спамеров. Очень точно охарактеризовал ситуацию ZDnet.ru (http://zdnet.ru), указывая на Bobax'а как на одного «из первых компьютерных червей, которые определяют пропускную способность зараженного ими хоста, чтобы понять, стоит ли использовать его в качестве зомбированных источников спама или нет».

Вирус проводит несложный онлайновый тест, заставляя зараженный компьютер загрузить объемистый файл с любого FTP-сервера. Получив данные о ширине канала и скорости работы машины, червь отсылает информацию хакеру или спамеру, которые решают, использовать ли и как контролируемый компьютер. Такое поведение нового поколения вирусов свидетельствует в

В 4 ГОДА ОНИ УЖЕ ДЕЛАЮТ ЭТО…

По данным маркетингового агентства NPD Group (http://www.npd.com), дети в возрасте 5-12 лет тратят на видеоигры больше времени, чем на любые другие развлечения и обычные игрушки. Видеоигры отнимают у них в среднем около 4 часов, а у самых «подсевших» игроманов (30% мальчиков и 10% девочек) – и вовсе более 6 часов в неделю. Исследование также показало, что дети приобщаются к видеоиграм очень рано - в возрасте 4-5 лет, причем мальчики подвержены этому «риску» в куда большей степени, чем девочки…

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

…По данным Entertainment Software Association, на приставках по продажам лидируют action (27,1%), спорт (17,6 %), гонки (15,7%), ролевики (8,7%) и файтинги (6,9%). Тогда как на PC – стратегии (27,1%), детские игры (14,5%), action (13,5%), ролевики (8,7%) и спортивные симуляторы (5,8%).

…Дети в возрасте от 1 до 12 лет, увлекающиеся компьютерными и видеоиграми, значительно полнее своих ровесников. Вероятно, это связано, прежде всего, с низкой физической активностью. В то же время по результатам тестирования юные геймеры заметно сообразительнее и находчивее сверстников.

…Американские хирурги, играющие в видеоигры не менее трех часов в неделю, оказались на 37% внимательнее своих коллег.

…39% всех геймеров – женщины.

…92% всех игр покупается в США людьми старше 18 лет. При этом средний возраст американского геймера вырос до 29 лет.

…26% завсегдатаев Интернета, привыкших читать онлайновые новости и тратящих на это не менее 2 часов в неделю, намного меньше пользуются другими средствами массовой информации. Особенно это касается ТВ и газет, и в меньшей степени – радио.

…Хотя широкополосная связь в Великобритании доступна уже 90% жителям страны, 74% англичан продолжают пользоваться медленным dial-up'ом.

…Италия стала еще одной страной, где принят закон, по которо-

FREEWARE DOWNLOAD

SYNCBACK 3.1

http://www.2brightsparks.com/assets/software/SyncBack_NI.zip

Каждый терял данные из-за сбоев HDD или собственного головотяпства. Установите SyncBack, и проблема резервного копирования/синхронизации будет решена. Простой интерфейс, масса функций, сжатие/проверка файлов, отчеты на e-mail. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★ **РАЗМЕР:** 907 Кбайт **10**

PUNTO SWITCHER 2.8

http://futura.ru/ps/setup_ps28.exe

Автоматические переключатели раскладки клавиатуры очень удобны в работе (вместо, скажем, «ццц» мы сразу получаем www). PS – это самая быстрая, гибко настраиваемая и, что особенно интересно, обучаемая программа этого типа. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★ **РАЗМЕР:** 304 Кбайт **10**

3DNA DESKTOP 1.1

ftp.chg.ru/.3/simtelnet/win95/3dna/d3dna_loft_110.exe

В Голливуде, а не в Майкрософте, давным-давно разработан интерфейс компьютеров далекого будущего – трехмерный и жутко удобный, как в фильме «Джонни-мнемоник». Внимание: этот Desktop-менеджер только для самых мощных PC! ■

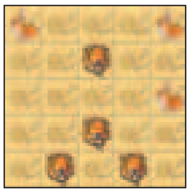
ОЦЕНКА: ★★★★ **РАЗМЕР:** 21100 Кбайт **8**

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Говорят, летом голова сильно отдыхает. Это здорово, но что же мы будем делать осенью?! Четыре мини-игры из этой подборки помогут держать серые клеточки мозга в тонусе.

«ПЕРЕМИРИЕ»

http://playland.ru/onlinegames/article.phtml?peace



Задача несложная – расставить пятерых львов и трех кроликов на доске так, чтобы ни один лев не стоял на одной вертикали, горизонтали или диагонали ни с одним кроликом. Сто к одному, что с первого раза не получится… и с пятого… что, и с десятого никак?! Ну, парни, вы даете… ■

SHOVE-IT

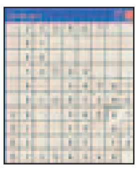
http://www.arcadenut.com/arcade/shoveit.swf



Перед забавно попукивающей голубой макакой стоит задача – загнать каменные блоки в лунки. Но самой обезьяне в лунки попадать нельзя, коридоры узкие, да еще и время лимитировано. К тому же встречаются ловушки, карусели и пружины. В общем, осилили мы в редакции лишь 2 уровня… ■

«ЦИФИРИ»

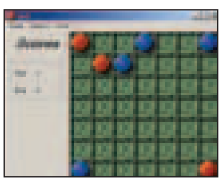
http://www.mitka.nm.ru/program/cifiri/cifiri.zip



Лекционная игрушка студентов ИГУ, умнейших в России. Цель – зачеркнуть все цифры при минимальном количестве строк. Зачеркивается, нажимая кнопки по вертикали/горизонтали, если при этом значения цифр совпадают или их сумма равна 10. В общем, читайте мануал и поражайтесь… ■

SPOT

http://www.romanpolyakov.narod.ru/download/Spot.zip



На поле две ваших фишки и две - противника. Можно ставить новую фишку рядом со своей или двинуть одну из имеющихся через клетку по горизонтали, вертикали, диагонали или «ходом конем». Находящиеся рядом фишки оппонента превращаются в ваши. Или наоборот. 7 уровней сложности. ■

FREEWARE DOWNLOAD

FOTO ALBUM 2.5

http://antworks.narod.ru/soft/fa25_beta.zip

Автоматизированный фотоальбом для новичка цифрового фото. Поддерживает массу графических форматов и многоуровневую структуру каталогов. Есть поиск фотографий, печать, фото-галереи, голосовое и музыкальное сопровождение. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 971 Кбайт

8

CENTRAL BRAIN IDENTIFIER 7.0

http://cbid.amdclub.ru/files/cbid70b.zip

Утилита расширенной идентификации процессоров AMD. Помимо стандартных определит скрытые технические характеристики, изменит коррекцию кэш-памяти, рассчитает XP-рейтинг для процессоров, начиная с K-6 и заканчивая AMD 64. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 256 Кбайт

9

пользу того, что сегодня у спамеров очень широкий выбор компьютеров по всему миру и им есть из чего выбирать. Но все это никоим образом не должно расслаблять владельцев «слабых» машин. Если мощных компьютеров перестанет хватать, спамеры, несомненно, не побрезгуют и ими.

ИНТЕРНЕТ БЕЗ ПРОВОДОВ

По оценкам исследователей из Pyramid Research (http://www.pyramidresearch.com), за последние два года количество пользователей беспроводного Интернета (имеется в виду технология Wi-Fi) в мире удвоилось: с 435 тысяч в 2002-ом, до почти 972 тысяч в текущем году. Самые высокие темпы роста зафиксированы в Центральной и Восточной Европе (включая Россию) – почти в 4 раза (с 62 тысяч пользователей Wi-Fi до 257 тысяч за последние два года). Удивительно, что в США, где технология Wi-Fi как раз и была разработана и впервые начала использоваться, темпы роста заметно ниже общемировых. А медленнее всего беспроводной Интернет развивается в азиатско-тихоокеанском регионе, хотя в него входят такие технически передовые страны, как Япония, Южная Корея и Австралия.

Возможно, отмечает сайт Washington Profile (http://www.washprofile.org), причина в том, что технология Wi-Fi имеет ряд существенных недостатков. В частности, компьютер не может находиться от передающей антенны на расстоянии более 100-150 метров. Кроме того, прием сигнала в городских условиях часто затруднен. Но на смену Wi-Fi может вскоре прийти технология WiMax (Worldwide Interoperability for Microwave Access), которая позволит решить эти проблемы и повысить скорость работы компьютера в Интернете.

ДВЕ ТРЕТИ – МУСОР

Увы, самые худшие прогнозы сбылись! The Register (http://www.theregister.co.uk/2004/05/25/spam_deluge/) проинформировал мировую общественность о последних данных исследовательской группы MessageLabs: 68% всех писем – это спам и ничего более. Печальный вывод сделан на основе сканирования 840 миллионов посланий, но, думается, и без того каждый, кто пользуется e-mail, может подтвердить – спама в последнее время чересчур много.
Кстати, 68% – это среднемировая цифра. Некоторым странам приходится намного хуже – в США почтовый трафик состоит из спама и вовсе на 83%. Чуть лучше дело обстоит в Великобритании, Германии и Австралии – 30-50%. Данные для России не приводятся, но, судя по нашим редакционным e-mail'ам, мы находимся на уровне США.
Среди разных видов спама лидирует «фармацевтический» – 40%, сразу за ним – «финансовый» – 38%. Есть и хорошие новости – последние два года доля «порноспама» неуклонно уменьшается. ■

УМНЫЕ НОВОСТИ

му передача по Интернету файлов, защищенных законом об авторских правах, без соответствующего разрешения, считается уголовным преступлением.

…Компания Intel прекратила разработку процессоров с одним ядром (кодовые названия Tejas и Jayhawk) в пользу чипов с несколькими ядрами, и уже к 2006 году даже мобильные чипы от Intel будут иметь два ядра.

…Операционную систему Mac OS X удалось запустить на компьютере с процессором x86 при помощи эмулятора PearPC.

…Пауки примерно на 55 миллионов лет старше динозавров.

…При изучении под микроскопом сердечных клапанов, покрытых атеросклеротическими бляшками, медики нашли внутри них новую форму жизни - крошечные сферические образования диаметром от 30 до 100 нанометров (самые маленькие известные микроорганизмы – более 140 нм). В 1996 году ученым уже удавалось обнаружить следы марсианских «нанобактерий» в метеорите. Теперь эти необычные организмы нашлись и на Земле.

Reuters (http://www.reuters.com), KM.Ру (http://www.km.ru), «Компьюлента» (http://www.compulenta.ru), «Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

ГОВОРИТ «РАДИО ИНТЕРНЕТ»

Ни для кого не секрет, что подавляющее большинство российских радиостанций слушать просто невозможно. Причиной тому и многочисленная реклама, от которой порой уже тошнит, и глупые программы, засоряющие эфир. Ну а о музыке и говорить не приходится: большинство радиостанций стараются быть универсальными (отсюда больше слушателей, сиречь, больше рекламы…) и крутят наряду с шедеврами Club и House индустрии бог весть что (чего стоят только одни «Руки вверх» или «Иванушки International», прошу прощения, если кого обидел...). А специализированные радиостанции, типа «Радио Шансон» или какого-нибудь «Club radio», постепенно отходят в мир иной. Другими словами – нормального музрадио в России пока не придумали.

Ну а если попробовать выкинуть приемник и взглянуть на проблему шире? Все верно, на ум сразу приходит Всемирная паутина с популярной «забавой» интернет-радио (web-радио). Появилось оно довольно давно, в Россию пришло примерно в 1996-ом, а уж повсеместное распространение у нас получило и вовсе в последние 3-4 года.

ТЕХНОЛОГИЯ И ПЛЕЕР – ВСЕ ЗНАКОМО

Актуальных форматов вещания web-радио достаточно, но самым популярным является SHOUTcast DNAS (Distributed Network Audio Server). Эта технология изобретена компанией Nullsoft несколько лет назад и сегодня получила широкое распространение на множестве зарубежных и отечественных станций. К слову, Nullsoft является разработчиком и популярного проигрывателя Winamp, которому в радиовещании выделено далеко не последнее место (Winamp работает и радиостанцией, и приемником). Поэтому с софтом проблем не будет: либо это Winamp, либо стандартный Windows Media Player.

Технология SHOUTcast DNAS не обошла стороной и Россию. В нашем сегменте Интернета появилось бесчисленное множество web-радиостанций. Но, к сожалению, только некоторые из них «правильные». На мой пристрастный взгляд их всего лишь четыре.

НАСТОЙСЯ НА ВОЛНУ…

Special Radio
URL: http://www.specialradio.ru
Оценка: 8

Special Radio вещает с 1 декабря 2001-го по нынешнее время. Среди прочих web-станций отличается тем, что имеет лицензию Минпечати, полученную в 2002-ом. У «Специального Радио» 14 разных звуковых потоков (именуемых «кнопками»), каждый из которых имеет свое направление: это и тяжелая музыка, и отечественная «попса», и даже французская эстрада. И среди всей этой идиллии ни одного намека на рекламу (ура, друзья, ура!). К тому же, для прослушивания не потребуется даже Winamp: звуковой поток будет приниматься в окошке вашего браузера при помощи встроенного и стандартного Windows Media Player'а.

Но, к сожалению, не обошлось и без досадных промахов: так, например, некоторые кнопки выпадают «из эфира» на неопределенное время без всяких видимых причин и объяснений. Да и прослушивание возможно лишь в двух битрейтах (20 и 64 kbps)…

«Радио Точка»
URL: http://www.radio.kmv.ru/
Оценка: 7

В отличие от Special Radio «Радио Точка» имеет всего два потока: собственно «Радио Точка» («попса» круглые сутки…) и знакомый по московскому FM-диапазону «Dinamit-FM» (здесь только Club и House в исполнении Dj Фонарь, Dj List и других vip-персон клубного мира). И если «сжигать» трафик из-за первого точно не стоит, то сеты популярных ди-джеев вполне разумная причина для прослушивания этого радио. Минусы же весьма обычны для Рунета – по непонятным законам происходят довольно частые перебои в вещании обоих потоков...

Интернет радио RIN.ru
URL: http://3mp3.ru/ru/radio/
Оценка: 8.5

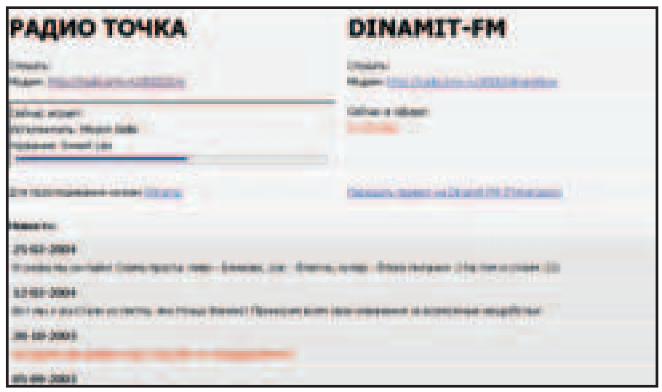
Всем известен музыкальный портал на RIN.ru (подробнее читайте в №148 – прим. автора), администраторы которого и организовали интернет-радио. Состоит оно из 6 звуковых потоков, с по-

РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

Чтобы воспользоваться web-радио, Эйнштейном быть не надо, все очень и очень просто. Если для прослушивания используется Winamp, то копируете в буфер ссылку с сайта, затем открываете проигрыватель, жмете комбинацию Ctrl+L и вставляете ссылку. При использовании WMP, в меню «Файл» выберите «Open URL» и наслаждайтесь музыкой...

СКОЛЬКО МЫ «КУШАЕМ»?

При прослушивании радио на первый план выходит вопрос трафика. По моим подсчетам, при битрейте в 24 Kbps/22 КГц за 5 минут уходит около 400-500 Кбайт (то есть 5-6 Мбайт в час). Но такое качество приемлемо для «медленных» модемщиков, а владельцам хороших ADSL или выделенных линий по силам другие объемы. Вот и прикидывайте, во что выльется прослушивание радио при 128 Kbps/44 КГц...



С помощью удобного «термометра» мы узнаем, сколько осталось до конца композиции.


Помимо хорошей музыки, радиосайт изобилует новостями музыкального мира.

УГРОЗА ВЫМИРАНИЯ

Ассоциация американских звукозаписывающих компаний (RIAA), которая, к слову, недавно практически прикрыла Audiogalaxy, посчитала, что интернет-радио отнимает у нее доходы, и потребовала отчислений с каждой песни. Хорошо, хоть о пиратстве нет разговора: стандартными средствами сохранять поток SHOUTcast на диске нельзя. Будем надеяться, что России такое безумство в ближайшее время не коснется...

мощью которых мы услышим всю mp3-базу сайта. Исходя из популярности среди пользователей, четыре потока представлены в трех битрейтах (32, 64 и 128 kbps) и два – в одном (32 kbps). Добрым словом стоит помянуть кнопки «Радио Транс» и «Хитпарад 3mp3.ru TOP 20». Жаль, что нет отдельной «волны», посвященной зарубежной эстраде...

ФАБРИКА ЗВЕЗД В РУНЕТЕ?..

До сих пор мы понимали под web-радио лишь трансляцию песен профессиональных исполнителей. Но ввиду популярности такого развлечения, как караоке, а также телевизионной рекламы «Фабрики звезд», у предприимчивых рунетовцев появилась весьма оригинальная идея. И теперь вся страна может услышать ваши песни!..

Karaoke Radio
URL: http://www.karradio.ru/
Оценка: 9

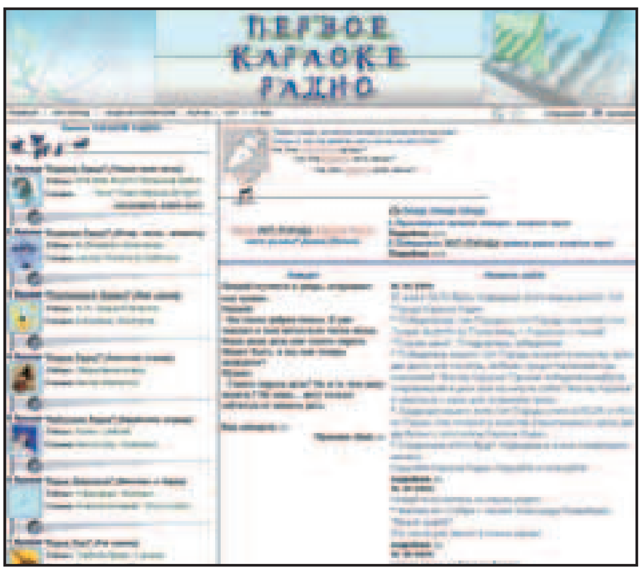
Наше Karaoke Radio является первым и пока последним Караоке Радио во всем Интернете. Суть проекта до безобразия проста: с помощью специального софта (http://www.karradio.ru/ main.php?r=record) вы записываете любую композицию в mp3 (ограничение одно – уложиться в 10 Мбайт) и отсылаете ее администраторам сайта (подробнее на http://www.karradio.ru/ main.php?r=send). Все, вы в плейлисте!

Помимо караоке есть еще семь разных потоков («Радио Шансон», «НеРусское Радио» и так далее). Приятно удивило «Смешное радио», в эфире которого можно услышать перлы из монологов Петросяна, Задорнова и других юмористов. А для большего удобства на главной страничке представлен список композиций, звучащих на каждой «волне». Что приятно, предусмотрена возможность прослушивания музыки как через Winamp, так и с помощью WMP. Есть и большой минус – наслаждаться Karaoke Radio можно лишь в 32 kbps mono. Маловато будет...

СЛУШАТЬ ИЛИ НЕТ?

Пользоваться интернет-радио в России трудно: слушать музыку в mono, да еще и при 32 kbps (максимум, что позволяет обычный модем) – издевательство над слухом. А если хотите большего, то, пожалуйста, прокладывайте выделенный канал и разоряйтесь на трафике...

А вот другая проблема (насыщение эфира хорошей музыкой и без рекламы) практически решена. Если пройтись по всем радиостанциям, то можно услышать и народную музыку, и рок, и даже популярные в узких кругах авторские композиции. Но пока зацепило лишь «Смешное радио», при прослушивании которого качество уходит на второй план. Не забывайте, что смех продлевает жизнь (правда не при диарее). ■



Сайт каждые 20-30 секунд обновляется и предоставляет нам информацию о композициях, звучащих «на волнах» каждой кнопки.

УГОЛОК НОВИЧКА

Sonikk2@online.ru: Нужна инструкция к PlayStation 2 на русском языке. Где ее можно найти в Интернете?

О: Найти в Рунете инструкции на русском языке для игровых консолей, как, впрочем, и для многих других электронных устройств, несложно. Это хорошо налаженный бизнес – ресурсы типа http://www.rusmanual.ru, http://www.rus-manual.narod.ru и им подобные продают такую документацию всем желающим по 50-100 рублей. Если денег тратить не хочется, то можно попытаться выменять нужный мануал на описание аппаратуры, имеющейся дома. Список того, что требуется торговцам инструкциями, обычно размещен прямо на их сайте. Самым жадным советую попытаться получить файл на FTP-сервере бизнесменов «по инструкциям» нахаляву. Иногда это удивительно просто. Например, набрав в адресной строке браузера ftp://rusmanual.ru, можно обнаружить целую кладовую нужных многим и, что забавно, совершенно бесплатных инструкций к аппаратам ведущих производителей.

Serge@uni-dubna.ru: Во всех папках пропала строка с указанием количества файлов и их общим объемом! Вроде пустяк, но без этого уже не могу. Где, черт побери, это настраивается?..

О: Проблема лечится в два щелчка мыши. В меню «Вид» (View) папки выбираешь, показывать или нет «Строку состояния» (Status bar).

HellDog@yandex.ru: Получил письмо в какой-то непонятной кодировке, типа «аЯодЩ СЮХЫдЯФ». Как прочесть эту абракадабру? Может, что-то важное прислали?

О: Это случай так называемой «двойной перекодировки», случающейся при путешествии электронной почты по цепочке серверов от адресата к получателю. Чтобы прочесть послание, можно указать правильную кодировку вручную. Например, в MS Outlook Express это делается в меню «Вид» -> «Кодировка» (обычно помогает «Кириллица» (Windows) или (KOI8-R)). В The Bat! средства выбора кодировки обширнее, в этом почтовом клиенте уже предусмотрены случаи «автоконвертации» кодировок серверами (меню View -> Character Set). Если самому возиться неохота, то стоит прибегнуть к помощи специальных утилит, знакомство с которыми лучше начать со «Штирлица» (http://www.forcecomp.ru/additional/programs/downloads/Shtrl4.exe.

Sasha89@hotmail.com: Как только открываю письмо, машина сама начинает звонить в Интернет. Что делать?

О: Скорее всего, письмо составлено в формате HTML и содержит картинки, ссылки на которые ведут на сервера в Интернете. Вот компьютер и начинает «сам по себе» соединяться с сетью, в попытке выполнить команду на «автозагрузку картинок». Чтобы этого избежать, откажись от автоматического соединения с Интернетом или от загрузки картинок почтовым клиентом.

KillU@mail.ru: Что за беда – ввожу вручную в Favorites UT2004 адрес сервера (как указано на сайте - ngz-server.de:7777), а игра мне пишет что-то вроде «...неизвестный сервер...» и не выдает никакой информации?

О: Адрес сервера при таком вводе UT поймет лишь в «цифровом» виде. Для указанного тобой сервера это будет выглядеть как 213.202.206.138:7777. Поэтому



строчка в UT2004.ini в конце раздела [XInterface.Extended Console] должна быть написана примерно так: 213.202.206.138=(ServerID=0,IP=»213.202.206.138»,Port=7777,QueryPort=7778,ServerName=»www.punishers-horde.de Clan 2»)

Обычно IP адрес игрового сервера явным образом указывается на сайте, надо просто быть повнимательнее.

Mobi_Dick@cjb.net: Когда коннекчусь в Контре к серверу, то могу поиграть всего секунд 30, от силы минуту. Затем вылетаю в окно консоли. В игру не пускает, что делать?

О: Скорее всего, срабатывает установленная на сервере античитерская программа. В большинстве случаев это Cheating-Death. Тебе надо скачать и установить ее клиентскую часть. Сделать это можно с http://www.unitedadmins.com/cdeath-dl.php (не перепутай – только из раздела Client Files).

Читателям отвечали эксперты IZone (http://www.izcity.com) и EXE (http://www.web-exe.net.ru). Есть вопросы? Шлите на dolser@gameland.ru. ■

СТРАНА СОВЕТОВ. ОНЛАЙН И ОФФЛАЙН

«ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ПО РАБОТЕ С КОМПЬЮТЕРОМ» (http://www.sovety.net)

Началом своей истории ресурс Sovety.Net считает октябрь 1998 года, а 6 лет - это большой срок для Рунета. Сегодня для загрузки предлагается довольно обширный сборник (#43 от 04 марта 2004 года), где есть около 800 рекомендаций по самым разным темам: от программ до железа. Советы сведены в единый архив (около 700 Кбайт), в формате, пригодном для просмотра на обычном компьютере и на наладоннике Palm.

От других ресурсов Sovety.Net отличает сквозная нумерация советов по выпускам (поэтому легко отделить новые советы от старых) и четкость изложения. В результате, скачав архив, пользователь имеет дело не со свалкой, а с хорошо понятной структурой. Все рекомендации в подборке разбиты на многоуровневые тематические рубрики, а внутри рубрик сгруппированы в статьи. В статье может быть как один совет, так и несколько, но объединенных общим названием и посвящ░нных одной теме.



Помимо файлов с советами, обратите внимание на форум Sovety.Net. Большое количество посещений не вносит хаоса, тут царят все та же точность и порядок, аккуратно работают модераторы. Неплох и каталог полезных ссылок - 5487 разделов содержат аннотации 16664 ресурсов.

КОРОВЫ НАСТУПАЮТ

Сайт http://www.cgn.ru (Console Gaming Network) сменил название на COW Network (http://www.cownetwork.ru/). Как вы, наверное, знаете, это один из немногих крупных сетевых журналов о видеоиграх, которые имеются в российском сегменте Интернета. Смена названия объясняется руководством проекта так.

Во-первых, аббревиатуры всегда запоминаются хуже, чем пусть несколько нелепые, но все же оригинальные названия. Во-вторых, в ближайшем будущем планируется расширить список освещаемых тем. По-видимому, добавятся также обзоры и новости по PC-играм. И, наконец, в-третьих, корова и ранее была своеобразным символом сайта, а теперь добралась и до названия.

Тем временем на http://www.gamemag.ru с приходом людей с http://www.gamefan.ru появились новые субпроекты, в частности – http://gamemag.ru/silent-hill/, новеллизация популярного игрового ужастика. На сайте активно развиваются форумы, теперь там действительно имеет смысл проводить время консольщикам. Ну и, разумеется, интересно участвовать в «битвах» на манер GameFAQs (http://www.gamefaqs.com) – к примеру, посетителям предлагают выбрать, что им кажется более перспективным – Sony PSP или Nintendo DS. Да, к слову, на GameFAQs лучшей игрой всех времен и народов (участвовали хитовые проекты для всех основных консолей и PC) после длительных баталий признана Final Fantasy VII. ■

ТРЕНИРОВКИ, ЕЩЕ РАЗ ТРЕНИРОВКИ

Помимо http://www.soulcalibur.com начинающим бойцам в Soul Calibur 2, а также профессионалам, рекомендуется посетить http://www.guardimpact.com.

Это неофициальный сайт, соответственно, здесь есть немало интересных эксклюзивных материалов, ведь списки приемов не так уж и необходимы. Кроме того, можно обнаружить видеоролики с записью боев целиком, а также нарезки, состоящие из интересных серий ударов – очень полезно для изучения навыков персонажей. Есть куча информации и по перевому Soul Calibur (как по аркадной, так и по домашней версиям). Всего этого нет в прилагаемых к играм мануалах. А знать, к примеру, сколько кадров анимации «тратит» персонаж на тот или иной прием, жизненно важно. Для тех, кто хочет выигрывать на соревнованиях у профессионалов, разумеется.

К сожалению, менее интересны нам страницы, посвященные проведению турниров, – все они проходят где угодно, но только не в России. Впрочем, нашим геймерам проще заглядывать на http://asof.bmedia.ru. ■

ПОКОЛЕНИЕ STREET FIGHTER

На выставку E3 компания Capcom привезла подборку классических аркадных автоматов Street Fighter, а юбилей отметила специальным игровым проектом этой серии.

И пусть сейчас кажется, что настало время иных героев, поклонники основателя жанра fighting никуда не исчезли. Желающие ознакомиться с новостями любимого мира или же познакомиться с братьями по разуму могут отправляться на сайт http://www.shoryuken.com/. Естественно, не только собственно SF там освещается, но и родственные проекты вроде Capcom vs SNK 2 и Marvel vs Capcom 2. Большая часть новостей касается турниров и, соответственно, рейтингов буржуйских бойцов. Нам полезно посмотреть на фотографии мегапрофессионалов – их можно найти на http://www.evo2k.com. Если вас интересуют приемы, то на помощь может прийти еще один любопытный проект – http://www.gamecombos.com. Из официальных сайтов рекомендуем http://www.streetfightercontroller.com/ – там седьмого июля должна быть опубликована информация о некоем суперджойстике для Street Fighter. Детали пока хранятся в секрете.

Наконец, если к профессионалам консольного киберспорта вы относить себя не желаете, а просто любите видеоигры, то можете заглядывать время от времени на http://www.insertcredit.com/ – там появляются все новости относительно свежих релизов файтингов. ■

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

На волне популярности аниме-сериала Naruto появились новые интересные проекты, посвященные файтингам вообще.

В частности – http://www.byakugan.net (в Naruto «бякуган» – особое умение клана ниндзя Хюга). Здесь лучше сразу отправляться в раздел Network и смотреть на список субпроектов. Нашлось место страничкам, посвященным отдельным персонажам (они традиционно носят название Shrine или, если следовать принятым в российской файтинг-тусовке терминам, «святилище»), и интересным сетевым дневникам. Самое же занятное – текстовая RPG по файтингу Guilty Gear XX. Его поклонники отыгрывают своих любимых персонажей вот по этому адресу: http://www.byakugan.net/guiltygear/. ■

[PC] DISCIPLES II: ВОССТАНИЕ ЭЛЬФОВ

Нажмите во время игры клавишу [Enter], чтобы вызвать консоль, и введите один из представленных читов, после чего снова нажмите [Enter] для активации выбранной команды.

Приводим полный список команд:

moneyfornothing – получить 9999 единиц золота и маны;
borntorun – восстановить ходы;
help! – пополнить здоровье;
wearethechampion – выиграть миссию;
loser – проиграть миссию;
herecomesthesun – открыть всю карту;
paintitblack – скрыть карту;
givepeaceachance – установить мир со всеми странами;
badtothebone – развязать войну со всеми игроками;
jump – повысить опыт отряда;
stairwaytoheaven – увеличить уровень лидера;
lifeisacarnival – воскресить героя;
invisibletouch – враги вас не замечают;
letsdothetimewarpagain – наступает следующий день;
allalongthewatchtower – показать юнитов в городах;
anotherbrickinthewall – разрешить постройку в столице.

[PS2] I-NINJA

1. Режим больших голов

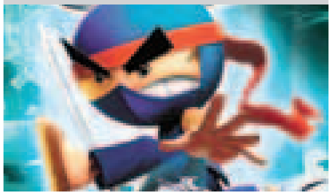
Зажмите [R1] и нажмите ▲, ▲, ▲, ▲, [L1], ▲, ▲. Теперь отпустите [R1] и зажмите [L1], после чего завершите ввод чита нажатием кнопок ▲, ●, ▲.

2. Завершение текущей миссии

Зажмите [R1] и последовательно нажмите ■, ■, ■, ●. Отпустите кнопку [R1], зажмите [L1] и нажмите ▲, ▲. Отпустив [L1], снова нажмите [R1] и два раза нажмите ■.

3. Апгрейд меча

Зажмите одновременно кнопки [L1] + [R1], и нажмите ●, ■, ●, ▲, ▲, ■, ●, ■.



[PC] RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

Нажмите во время игры клавишу [Enter], чтобы вызвать консоль, и введите один из нижепредставленных кодов, после чего снова нажмите [Enter] для его активации.

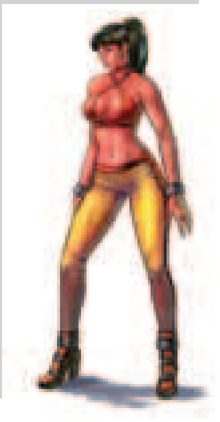
Список кодов приведен ниже:

cheat pause – поставить игру на паузу;
cheat ai – отключить искусственный интеллект;
cheat safe – создать укрепление вокруг выбранной столицы;
cheat diff (0–5) – установить режим сложности;
cheat achieve – показать достижения;
cheat finish – завершить строительство выбранного здания;
cheat nuke – ядерный взрыв;
cheat reveal – открыть карту.

[PC] NITRO FAMILY

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда). Теперь можете использовать коды:

NITRO GOD – режим бога;
NITRO GIVEMONEY – получить много денег;
NITRO KILLALL – уничтожить всех противников;
NITRO FLY – режим полета;
NITRO GHOST – режим прохождения сквозь стены;
NITRO REFRESH – восстановить здоровье;
NITRO CHANGELEVEL – пропустить уровень;
NITRO SPEED – установить скорость игры.



[PC] BATTLEFIELD VIETNAM

Запустите игру с опцией +restart 1 в командной строке. Новый игровой ярлык должен выглядеть примерно так: **C:\Program Files\EA GAMES\Battlefield Vietnam\BFV2.exe +restart 1**. Это позволит вам пропустить вступительный ролик перед игрой.

[PS2] RESIDENT EVIL OUTBREAK

Чтобы посмотреть галерею выбранного персонажа, пройдите все три сценария игры и получите определенное количество очков.

Галерея Alyssa – наберите 500 очков;
Галерея Cindy – наберите 300 очков;
Галерея David – наберите 400 очков;
Галерея George – наберите 400 очков;
Галерея Jim – наберите 600 очков;
Галерея Kevin – наберите 500 очков;
Галерея Mark – наберите 500 очков;
Галерея Yoko – наберите 500 очков.



[PC] HITMAN: CONTRACTS

Отыщите в директории с игрой файл Hitmancontracts.ini, откройте его с помощью текстового редактора и вставьте строчки enableconsole 1 и enablecheats1. Во время игры вызовите консоль, нажав клавиши [Shift]+[Esc], и введите один из представленных читов:

god mode – включить режим бога;
give some – получить все оружие и предметы;
give all – получить все оружие и предметы, в том числе секретные;
invisible – режим невидимости;
end level – завершить этап;
infammo – бесконечные патроны.

[PS2] SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Чтобы получить доступ к дополнительному уровню «**The Lost Level**», соберите указанное количество монет на этапах игры:

Addressing the Senate – 9 монет;
Caesar's Sanctum – 12 монет;
Praetorian Camp – 3 монеты;
The Forum of Trajan – 7 монет;
The Forum Romanum – 5 монет;
The Gate of Supreme Harmony – 18 монет;
The Silk Road – 15 монет;
The Corridors of Power – 26 монет;
The Geothermal Tunnels – 24 монеты;
The Steam Tower – 22 монеты;
The Gallery – 30 монет.

[PC] PAINKILLER

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы получить возможность вводить секретные команды:

PKAMMO – полный боезапас;
PKPOWER – полная энергия;
PKWEAPONS – получить все оружие;
PKGOLD – получить сто единиц золота;
PKDEMON – активировать режим «demon morph»;
PKKEEPDECALS – следы от пуль не исчезают;
PKKEEPBODIES – тела противников не исчезают.

Примечание: вышеуказанные читы работают только в режимах daydream и insomnia.

[PC] COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Вызовите консоль нажатием клавиши [~] и введите читы:

cl_levellocks 16382 – открыть дополнительный уровень;
sv_cheats 1 – разрешить ввод кодов;
notarget – режим невидимости для врагов;
noclip – режим прохождения сквозь стены;
god – режим бога;
bot_kill – убить всех ботов;
restart – начать этап заново без потери предыдущей статистики.

[PC] LORDS OF THE REALM III

1. Открыть все сценарии

Во время игры нажмите одновременно клавиши [Shift] + [Enter], чтобы вызвать консоль. В появившемся окне введите чит **unlock_all 'x'**. Вместо x необходимо поставить название страны, за которую вы играете: england, germany или france.

READER'S HINTS

COUNTER-STRIKE 1.6

Автор: Панин Владимир
[panin@vimlavpv.ryazan.ru]

1. Бойцовский клуб

На одной из карт игры есть весьма интересная комната. Попасть в нее можно в режиме свободного полета. На стенах этой комнаты висят изображения Брэда Пита и Эдварда Нортона из фильма «Бойцовский клуб».

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Автор: CROFT
[matveev_briefkasten@rambler.ru]

Хочу поделиться со всеми несколькими интересными наблюдениями, сделанными мною в этой замечательной игре.

1. Около стройки Star View Heights находится магазинчик Bunch of Tools. Там выстраивается очередь из покупателей. Если подъехать к магазину на автобусе, люди будут входить и платить по 5 долларов.

2. «Нарезать» круги можно не только на мотоциклах, но и на любых машинах.

3. В любой гараж можно поставить в два раза больше машин. Подъезжайте к гаражу (ворота не открываются) и выходите из машины. Ворота откроются, а вам останется быстро сесть за руль и заезжать внутрь, пока гараж не закроется.

EASTER EGGS

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

1. Кликни разработчика

Первое пасхальное яйцо Need for Speed IV находится в титрах игры. В главном меню зайдите в опцию Credits, чтобы посмотреть информацию о создателях проекта. Обратите внимание на экран, в котором демонстрируются моменты из игры. Время от времени среди них появляются небольшие фотографии создателей. Если вы обладаете хорошей реакцией, то можете попробовать сыграть в своеобразную мини-игру, в которой вам необходимо нажимать на фотографии. Чем быстрее вы будете проделывать эту нехитрую операцию, тем забавнее станут картинки. Так что, если хотите увидеть строящих рожи разработчиков, то советуем начинать тренировать указательный палец – нажимать вам придется очень часто.

COUNTER-STRIKE

1. Кислотная картинка

Мапперы Counter-Strike очень любят оставлять на сделанных ими картах послания с указанием собственного имени, электронного адреса и прочими интересными сведениями. Некоторые из них скрыты настолько хорошо, что увидеть их во время игры просто невозможно. Один из таких сюрпризов поджидает вас на карте cs_estate. Находясь в режиме свободного полета, спуститесь в подземный тоннель и летите по нему, пока не упретесь в каменную стену, справа от которой находится деревянная лестница. Пройдя сквозь эту стену вы окажетесь в очень интересной и необычной комнате, в центре которой висит изображение маппера.

2. Мое любимое животное

Следующий, не менее забавный секрет поджидает вас на карте de_vertigo. Появившись на этапе, снова активируйте режим полета и свободного прохождения сквозь стены. Немного полетав по уровню, вы заметите зеленую дверь, пролетев через которую сможете лицезреть фотографию симпатичного котенка, почему-то сидящего за решеткой. Может, это любимое домашнее животное человека, делавшего карту? Но почему тогда котенок находится в клетке?

QUAKE III

1. Лохматое чудо

Иногда разработчики прячут в свои игры совершенно удивительные секреты, и понять с первого раза, что же на самом деле находится перед тобой, – очень непросто. Вряд ли возможно точно описать существо, изображенное на некоторых этапах этой игры, но посмотреть на него, несомненно, стоит. Находясь на уровне DM 16, прыгайте вниз и попытайтесь при этом рассмотреть платформу, висящую в пространстве. Ну как, рассмотрели? Нарисованное там существо называется Dust Puppy, только вот на щенка-то оно совсем не похоже.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР /BRUNET@YANDEX.RU/

THIEF: DEADLY SHADOWS

ИСКУССТВО ГРАБЕЖА

Несмотря на строгую сюжетную линию, у Гаррета имеется и некоторая свобода воли. Можно прокрадываться в тени, а можно нагло душегубствовать. Можно следовать заданиям, а можно «обнести» весь город. А еще можно сделать все и сразу, да притом остаться в живых. Вот об этом и читайте в нашем материале.

В зависимости от уровня сложности в миссиях меняется количество добра, которое можно утащить с миссии, а также умственные способности противников, что, естественно, сказывается на возможности безболезненно для себя их убивать. Я, на всякий случай, буду писать с позиции гуманизма. То бишь, как меньше злобствовать и больше воровать.

ARMS

По большому счету, тактика в игре проста. Прячемся в тени, ждем, пока охранник пройдет мимо нас, аккуратненько подкрадываемся сзади и тюкаем по голове колотушкой. Но со многими противниками такой фокус не пройдет. Для тяжелых случаев у Гаррета имеется немалый спецарсенал. Знакомимся:

- **Дубинка** (Blackjack). Бьем сзади по голове, противник несколько минут в нокдауне. В открытой схватке абсолютно бесполезен.
- **Кинжал** (Dagger). Подкрадываемся сзади и... Но вы же помните, убийство здесь не приветствуется. Еще им можно отбиваться от врагов. Правда, с трудом.

Основным оружием, инструментом и бог знает, чем еще в игре является лук. А точнее, шесть видов стрел к нему:

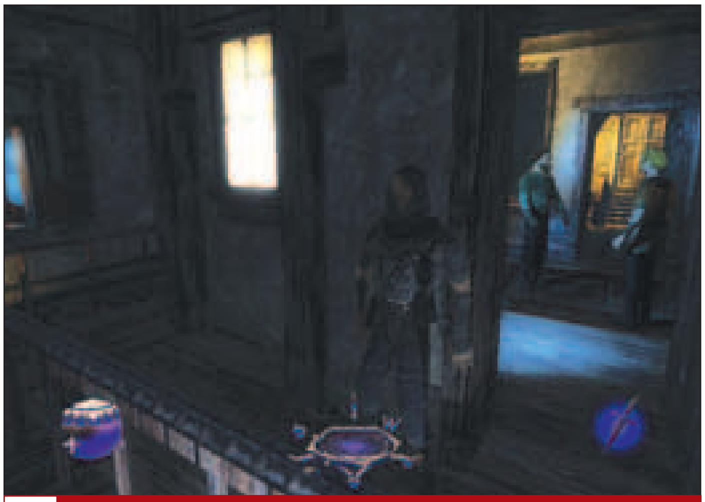
Обычные стрелы (Broadhead arrows). Прячемся в тени, целимся в голову. Очень практично, но... Не забыли, да?

Водяные стрелы (Water arrows). Гасят практически любой огонь, а также смывают лужи крови. Их всегда можно найти в колодцах и фонтанах, так что не проходим мимо. Чрезвычайно важная вещь.

- **Зеленые стрелы** (Muss arrows). При выстреле в любую поверхность создают небольшой участок зелени, по которому можно беззвучно передвигаться. При выстреле в лицо вызывают приступ кашля. Вот так. Ему в лоб из лука, а он – кашлять. За это время можно проскользнуть мимо намеченным. Большой плюс – такие стрелы лежат практически под каждым кустом.
- **Звуковые стрелы** (Noisemaker arrows). Дорогое, но необходимое удовольствие. При касании стрелы устраивают маленький фейерверк, на который сбегается вся окрестная братия. Ну а что с ней делать дальше – решать вам.
- **Огненные стрелы** (Fire arrows). Очень сильное оружие. Используйте на особо неприятных монстрах. Кроме того, стрелы имеют свойство воспламенять некоторые предметы. Их иногда можно найти в потушенных факелах и кострах.
- **Газовые стрелы** (Gas arrows). Самое практичное оружие в игре. При попадании образуется облако ядовитого газа. Таким макаром можно вырубить сразу нескольких врагов.

Инвентарь уважающего себя вора:

- **Лечебные зелья** (Health Potions). Комментарии тут излишни. Штуки 3-4 всегда должны быть в запасе.
- **Ослепляющие бомбы** (Flash Bombs). Незаменимая вещь с самого начала игры. Если нас заметили, бросаем одну такую противнику под ноги, и, пока он будет тереть глаза, быстро находим темный уголок.
- **Мины** (Explosive Mines). Взрываются с порядочной силой и стоят немало, поэтому лучше применять на группах врагов.
- **Газовые бомбы** (Gas Bombs). Лучшее, что может найтись в большом мешке Гаррета. Используются как ослепляющие бомбы, но вместо вспышки выбрасывают облако ядовитого газа. Проверено – можно поразить сразу 4 врагов.
- **Бутылки с маслом** (Oil Flasks). Имеет смысл разбивать их в местах, через которые собираешься делать ноги. Враг поскользнется и потеряет время. Не лучший вариант, но порой выбирать не приходится. Пироманы, к тому же, могут поджечь масло огненной стрелой. Эффект невелик, но пару человек уложить можно.
- **Перчатки** (Climbing cloves). Перчатки, позволяющие карабкаться почти по любым стенам. Без раздумий – заначить 2000 монет и, как появятся в магазине, купить. Вещь для вора просто незаменимая. Не забывайте – стража по стенам лазить не умеет.



Stonemarket Plaza: квест о псевдо-Гаррете. Подобное подслушивание – основа для получения интересных заданий. В случае с врагами можно с тем же успехом делать это и через закрытую дверь.



Kurshok Citadel. Зайти в тронный зал спереди нереально. Обходим его справа и оказываемся сзади наверху. Далее прыгаем на канделябр и хватаем корону. Кстати, самый подлый в миссии Unique Item – кристалл с фиолетовым оттенком на стене .



Стартовая комната Keeper's Library. Здесь можно открыть потайной проход в Forbidden Library: встаньте на кнопку в полу. Не забудьте затем подняться на последний этаж.

TACTICS

Шифруемся правильно

При черном индикаторе скрытности можно наглеть и крутиться перед носом у стражи. Главное внимательно смотреть под ноги. Почва под ногами бывает разной, и бегать по железной мостовой настоятельно не рекомендуется. В крайнем случае, применяйте Зеленые стрелы.

Если индикатор все-таки немного отсвечивает, передвигаемся только крадучись. А ходить на врага, не зажав CTRL, и думать забудьте.

Чтобы погасить свечку, просто кликните по ней. И запомните раз и навсегда, свет – это плохо.

Насорил – убери за собой. Не зря нас учили! Не ленитесь убирать тела, даже живые. Неплохо было бы и кровь за собой смыть водяной стрелой.

Враги замечают абсолютно все. Они всегда придут посмотреть даже на потушенный факел (другое дело – они там ничего не увидят). И помните правила хорошего тона – обязательно закрывайте за собой двери и сундуки. Как будто нас тут и не было.

Главное оружие вора – быстрые ноги. Если вы точно знаете, куда и как вам надо пробежать, то это лучший (и самый быстрый) вариант. Иногда получается даже перепрыгнуть через стражника.

Стычки

Чтобы их не было, прячьтесь в комнатах. Враги почти никогда не отклоняются от маршрута.

Смело атакуйте лучника – он вряд ли попадет в вас из лука в упор.

Если нарвались на мечника, вы управитесь с ним, использовав 1-2 бутылки зелья. На двух надо 4 бутылки. Если вы столкнулись с тремя мечниками, считайте, что уже мертвы.

Убегая от противника, захлопывайте за собой двери и старайтесь найти непреодолимое для него препятствие – лестницы, каналы, воду.

Правило пятое и самое важное – лучше обойтись без стычек.

POLITICS

Как и с кем мы будем дружить. Эта самая «дружба» отражается в двух пунктах личного меню. Почти всю игру вы будете работать на Хранителей (Keepers). Это подразумевает отсутствие противоправной деятельности на их территории. Проще говоря, грабьте и убивайте кого угодно, только не их. Иначе ваша карьера быстро (и болезненно) закончится.

В городе есть две сильно различающихся, но в равной степени необычных «группировки» – Паганы (Pagans) и Хаммериты (Hammerites). Познакомитесь вы с ними с первых же сюжетных миссий. Причем не при самых лучших обстоятельствах. Украв священные реликвии, вы надолго определите степень их дружелюбности. Но оба клана со временем предложат вам искупить свою вину и жить в любви и согласии. Сделать это непросто, но очень важно. Завоевав расположение клана, вы сможете свободно передвигаться по его территории (поверьте, это дорогого стоит) и даже укрываться там от городской стражи. Не говоря уже о том, что такой альянс существенно облегчит вам прохождение игры. Каждый из кланов сразу зачаровывает вам лук. Но повлиять эти апгрейды способны лишь на ваши отношения с «группировкой». Потому практической пользы от них не ждите.

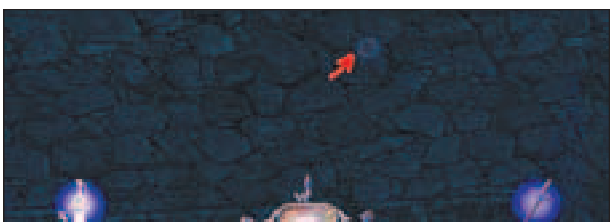
Pagans

Чары Паган позволят выращивать лозы на камнях. Да-да, именно так. По городу разбросанно несколько так называемых cornerstones – обычных камней, расположенных соответственно в углах кладки. Ничего кроме зеленого цвета их не выдает, поэтому обнаружить их очень сложно. Один из них находится в квартале Docks, у входа на территорию Паган. Другой – в стене на кладбище в Форте Айронвуд (Fort Ironwood). После попадания в них зеленых стрел, они на самом деле дают побеги, а главное улучшают отношения с кланом. С той же целью можно обстреливать элементальными стрелами Коконы (конструкция, смахивающая на два скрещенных полумесяца). Как видите, для завоевания расположения группировки ничего особо выдающегося от вас не требуется. Так что не поленитесь сделать это в начале игры.

Hammerites

Данный клан «щедро» наделяет вас способностью убивать обычными стрелами маленьких золотопузых жучков «Rust Mites». Найти их будет куда сложней, чем пресловутые зеленые камни. Зато Хаммериты активно сеют в своем храме разумное, доброе и вечное. И, соответственно, вовсю сражаются с нежитью. Так что каждый уничтоженный мертвец сильно поднимет вашу репутацию в их глазах. А учитывая, что эти ребята разгуливают с молотами наперевес по половине города, дружба с ними может статься очень полезной.

Ухудшить отношения с кланами, естественно, очень просто – достаточно украсть, ударить, убить кого-либо на их территории. Тогда все труды насмарку. Причем до тех пор, пока вы не достигнете состояния «Allies», обе «группировки» будут вас нагло атако-



Keeper's Compound. На первом уровне Dormitory берем в сундуке кольцо. А на втором им можно открыть проход к покоям Orlando (см. рис.). Печать в комнате можно уничтожить, бросив ее в огонь.

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР /BRUNET@YANDEX.RU/







End of the Bloodline. Скрытый переключатель в покоях Лорда Эмбера открывает подвал с Bloodline Opal.

вать. В этом случае лучше просто убежать от греха подальше, дабы не портить отношения.

TIPS & HINTS

С целью спасти ваш монитор от тяжелых предметов ниже приведены особо каверзные моменты игры, а также дополнительные квесты.

End of the Bloodline

Уникальные предметы:

- Painting of Mortimer the Mad – В начале (на юге) замка в складском помещении есть большой ящик. Разбейте его кинжалом и поднимитесь по открывшейся лестнице.
- Kutherford Medallion – В сундуке в покоях Лорда Эмбера (Lord Ember).
- Guilded Helm – В сундуке в комнате Леди Элизабет (Lady Elizabeth) на самом верху башни.

South Quarter

В доме напротив из дневника можно узнать, что деньги за шантаж регулярно кладут под канализационную решетку в Black Alley. Там же, кстати, всегда появляется водяная стрела.

В той же аллее под кустом ищите бесплатную зеленую стрелу.

Напротив фонтана можно подслушать разговор и проследить за ушедшим типом. У него в доме вас ждет огненная стрела.

На юге квартала находится тюрьма. Попав туда, не спешите загружаться. Выбраться можно, элементарно стянув ключи у подошедшего охранника. А по пути на волю вы разживетесь бесплатным снаряжением. Учтите, что в следующий раз вас не арестуют, а убьют на месте.

Stonemarket Plaza

В таверне на втором этаже есть окно, из которого можно перепрыгнуть на балкон (1) соседнего здания. Прислонитесь к двери и подслушайте диалог. Кому-то не дают покоя ваши лавры. Псевдо-Гаррет берется украсть кинжал из Gothron's Armory в Stonemarket Proper. Попав в оружейную (2), оглушите горевора и заберите на втором этаже кинжал. Киньте его в ящик для подаяний возле выхода из квартала. Позже вы найдете там плату.

Чтобы попасть в Clocktower, вам будут необходимы Climbing Gloves. Они продаются в Old Quarters за 2000 монет.

Stonemarket Proper

На входе в квартал выслушайте диалог стоящей перед вами пары. Затем обчистите их и получите карту церкви.

Справа от входа – маленькая тюрьма (3). В камере лежит еще одна карта на будущее. Не забудьте выпустить заключенного – он вам еще пригодится.

Вломитесь в дом слева от ворот. Кроме кучи разнообразного добра, вы найдете информацию о камнях, спрятанных в Stonemarket Plaza. Они лежат за статуей горгульи (4) в северной точке квартала.

Pagan Sanctuary

Чаще смотрите под ноги – земля здесь такая, что сложно не нашуметь.

Секрет ритуала для получения реликвии находится в комнате шамана, а алтарь – под землей на нижнем уровне.

Для проведения ритуала выстрелите зеленой (З) и водяной (В) стрелами в соответствующие знаки на алтаре. Затем принесите тело, положите на алтарь и орудуйте кинжалом, пока кровь не попадет на красный (К) символ.

Keeper's Library

В тайной библиотеке можно найти карту Keeper's Compound, а на последнем этаже на правой книжной полке есть книга-рычаг, открывающая потайной ход. Он ведет в комнату, где лежит очень важная книга.

Проход в Keeper's Compound находится на втором этаже обычной библиотеки в кабинете Орландо (Orlando).

Docks

На одном из ящиков в доках находится деревце «Паган». Вы можете отдать его любому из кланов на выбор. Только прежде задумайтесь о последствиях.

Имея Climbing Cloves, вы можете обчистить апартаменты Сумашедшей Дамы (Crazy Lady). Они расположены у входа в квартал.

Убивать нежить на корабле эффективней (и дешевле), ударяя сзади кинжалом, а после поливая святой водой.



Алтарь в Pagan's Sanctuary. Кровь должна попасть точно на знак в центре. И не убивайте никого – специально для этого в начале коридора, ведущего к алтарю, лежит тело.



Overlook Mansion. Как нажмете кнопку (5), разворачивайтесь и бегите в дверь слева, потом опять налево, направо и через большой зал в галерею (она еще украшена штурвалами).

Overlook Mansion

Принесите вина женщине, сидящей в кресле в башне. Она может вам помочь.

Кнопка (5), открывающая потайной ход, находится под столом в кабинете Капитана на первом этаже. У вас будет несколько секунд, чтобы добежать до галереи на севере поместья.

Деньги в тайном сундуке нужны вдове, чтобы выжить. Имейте совесть!

Auldale

На Audale Plaza двое горожан спорят (6) о правах на Gold Smithery. Дослушайте разговор, а затем убейте Джимми-Ножа (Jimmy the Knife). Когда вы в следующий раз зайдете в квартал, мастерская будет открыта (7). Поверьте, там есть чем поживиться.

В Логово (8) (Gamalls Lair) можно попасть через каналы. Чтобы открыть дверь к вентилю (9), регулирующему уровень воды, необходимо взять амулет (10) у принцессы «Паган» на этой же карте. Если вы не в союзе с этим кланом, вам придется выкрасть его.

Ну вот. Вы почти готовы спасти мир... Ну и, конечно, попутно его обворовать. Теперь, надеюсь, вы сможете пройти эту игру на одном дыхании, потому как сделать это по-другому – лишить себя огромного удовольствия. ■


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
СКУБИ-ДУ!™
ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ
1С ИГРОТЕКА
СКУБИ-ДУ!
ЗАГАДКА СФИНКСА
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОРОДЕ ПРИЗРАКОВ
ФИРМА «1С»
NIVAL INTERACTIVE
MINDSCAPE
CARTOON NETWORK

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН /CHIKITOS@GAMELAND.RU/

BEYOND DIVINITY

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ХАОСА

Даже не надейтесь получить полное прохождение Beyond Divinity. Мы не хотим портить вам удовольствие от сюжета этой замечательной игры. Наша задача – помочь вам разобраться в ролевой системе и описать отдельные неочевидные моменты, в которых вы можете запутаться.

Прежде всего, стоит отметить, что для написания статьи использовалась английская версия игры. Однако, где это было возможно, английские термины дублировались названиями из локализации от компании «Бука». Будем надеяться, у вас не возникнет проблем и с русским вариантом BD.

Вполне вероятно, вы в свое время играли в предыдущий проект Larian Studios – Divine Divinity и потому осознанно купили его продолжение. В этом случае некоторые особенности геймплея вам уже знакомы. Тем не менее, мы обязаны описать отдельные моменты, унаследованные BD от своего идеологического предка.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

- Если вы хотите избежать сражения, можете попробовать прокрасться мимо врагов, перейдя в режим скрытности. Увеличить шанс проскользнуть незамеченным можно, повысив соответствующий навык (умение Sneak). В режиме скрытности вокруг врагов пульсирует красное свечение – старайтесь не заходить в эту зону, в противном случае вас непременно заметят. И не забывайте тушить факелы – они улучшают видимость.
- Если вашего персонажа окружили противники, воспользуйтесь круговой атакой (Whirlwind).
- Отдельные предметы можно соединять (например, пустую кружку и бочку вина) и перемещать, подхватывая мышкой. В последнем случае с помощью этого нехитрого приема можно докопаться до секретных комнат и рычагов, откинув наваленный в беспорядке хлам.
- У некоторых предметов есть характеристика Charm Quality. Она показывает, сколько рун (небольших круглых камней, которые продаются у торговцев и выпадают из монстров) можно вставить в эту вещь. Для апгрейда объекта следует кликнуть по нему и поместить руны в специальные отверстия. К сожалению, подписать, какие именно бонусы дают камешки, дизайнеры не удосужились. Выяснить это можно только методом проб и ошибок. Альтернативный вариант – заглянуть в «Руководство пользователя» буковской версии.
- Для быстрого перемещения по миру BD пользуйтесь пирамидками (Teleport Stones), которые встретятся вам по ходу игры. Одну пирамидку вы можете положить в том месте, куда планируете вернуться, а вторую возьмите с собой. Кликнув по ней, когда она находится в рюкзаке, вы перенесетесь к первой, но обратно вам придется топать пешком. Если же вы просто хотите перемещаться между пирамидками, выложите второй Teleport Stone из рюкзака на землю и только тогда используйте его.

ОСОБЕННОСТИ BEYOND DIVINITY

Впрочем, нельзя сказать, что продолжение отличается от оригинальной игры лишь сюжетом. Оставшаяся часть материала посвящена специфике BD. Для начала пробежимся галопом по Европам, а затем перейдем к наиболее важным моментам. Итак, немного о мелочах:

- Теперь под вашим руководством находится несколько персонажей. Управиться с ними в жарких баталиях вам будет очень сложно. Пользуйтесь режимом тактической паузы и возможностью назначить на правую и левую кнопки мыши разные действия.
- По сравнению с Divine Divinity расширился список типов стихийных повреждений (помимо Fire, Poison, Spiritual, Air, Water, Earth, есть еще такие экзотические, как Ethereal, Shadow и Bone Elements). При этом многие противники (особенно ближе к концу игры) обладают высокой сопротивляемостью к некоторым видам повреждений. Если эффективность ваших атак низка, попробуйте поменять оружие или заклинание.
- Отныне персонажи регенерируют запасы маны и очков жизни, однако иногда проще отдохнуть, воспользовавшись кроватью или охапкой сена. Помните, что при этом в инвенторе у героев должны находиться съестные припасы.
- Еще в первом акте вы найдете специальную сумку Crystal Bag. Как несложно догадаться, в нее можно складывать кристаллы (которые продаются у торговцев или «выбиваются» из монстров), увеличивающие сопротивляемость персонажей к различным типам стихийных повреждений. Даже не пытайтесь искать вторую такую сумку – Crystal Bag уникальна. А вручить ее надо герою, которому больше всех достается от монстров.
- Некоторые существа (крысы, тибары и так далее) изначально нейтральны, но страшно злопамятны. Если неудачным кликом обидеть хотя бы одного представителя их вида, они все станут агрессивными по отношению к игроку. Опыта за этих созданий дают



NPC, с которыми вам придется говорить по ходу игры, частенько дают различные подсказки. Найти записи всех диалогов можно в журнале. Там же находится автокарта, список квестов и статистика.



Активно пользуйтесь доступом к параллельным мирам – Battlefields. Заполучив Battlefield Key, можно в любое время продать трофеи и прикупить генерируемые случайным образом предметы у торговцев.



С помощью кнопки Show All Paths можно посмотреть полное древо умений персонажа. Естественно, с кратким описанием скиллов. При этом еще не изученные навыки будут подсвечиваться серым цветом.



Раанская кукла – Summoning Doll из третьего акта. Между прочим, вам предстоит вернуть человеческий облик раанаарке Анлокам, которая была превращена в эту магическую «игрушку».

мало, а гоняться за какой-нибудь недобитой лягушкой по всей карте проблематично. Будьте осторожны!

ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

Не углубляясь в сюжет, сразу скажу, что управлять вам придется с самого начала игры двумя персонажами – собственно главным героем и связанным с ним страшным проклятием Рыцарем Смерти (Deathknight). Эта особенность и определяет наличие тактических и стратегических элементов.

В BD нет классов, однако я советую сразу же определиться, на чем будет специализироваться каждый из персонажей. Хорошо зарекомендовала себя связка танк-воин и маг. Вместо последнего можно запросто использовать и лучника. Монстры не отличаются особым интеллектом и атакуют, как правило, идущего первым персонажа. А потому второй герой может безнаказанно расстреливать их с безопасного расстояния. Deathknight изначально имеет бонус к броне и повышает этот показатель с ростом в уровнях, однако он может использовать только амулеты, кольца, пояс, щит и оружие. Поэтому на роль хорошо защищенного воина больше подходит главгерой, которого можно экипировать по полной программе. Обязательно определитесь с типом оружия для танка. Конечно, в игре есть огромные двуручные мечи и разнообразные молоты, наносящие немалые повреждения, но на высоких уровнях сложности рекомендую предпочесть бой со щитом. Щит снижает скорость персонажа, однако для воина, окруженного монстрами, бóльшее значение имеет хорошая защита. Еще один момент, о котором необходимо сказать: если вы хотите, чтобы ваш маг был полезен в бою, после того как у него кончится мана, дайте ему в руки оружие с типом повреждения Spiritual (к нему добавляются бонусы от интеллекта), и вашим врагам придется несладко. Для воина тоже чрезвычайно важна специализация – я бы посоветовал выбрать slashing weapon (разнообразных мечей вам встретится немало).

НАВЫКИ (SKILLS)

Все умения объединены в древовидную систему. В самом начале игры вам будет доступна буквально парочка ветвей навыков, однако потом с помощью специальных книг (Skill Books) или учителей вы сможете открыть и другие. Но просто изучить скиллы для усиления персонажа недостаточно, необходимо еще и прокачать их, потратив очки умений (Skill Points), которые будут даваться вам за каждый набранный уровень. Поскольку главный герой и Рыцарь Смерти связаны между собой, скиллы, доступные одному из них, автоматически станут доступны и другому.

Естественно, очков умений не хватит, чтобы прокачать все навыки, а потому вам надо четко представлять, на что их стоит потратить. Некоторые скиллы, такие как «Обнаружение ловушек» (Find Traps), достаточно знать на хорошем уровне лишь одному герою (вы ведь не водите их поодиночке?). То же самое относится и к ремеслам типа «Заточка оружия» (Sharpen weapon) или «Украшение предметов» (Embellish equipment). Отдельные навыки и вовсе представляются малополезными. Например, «Опознание» (Identify) является почти бесполезным умением, так как идентифицировать любой предмет можно за скромную сумму в 100 золотых. Также ошибкой будет раскачивать сразу несколько типов стихийных повреждений в магических атаках. Да, визуальные эффекты хороши, но затраты маны будут неоправданно высоки. Впрочем, если вы поняли, что ошиблись в своем выборе скиллов, не спешите переигрывать: за энную сумму денег (она растет вместе с уровнями персонажей) можно высвободить потраченные очки.

МАГИЧЕСКИЕ КУКЛЫ (SUMMONING DOLLS)

В каждом из актов у вас есть возможность разжиться так называемыми Summoning Dolls. Эти магические куклы служат для вызова временных союзников-монстров. Лишний боец ведь никогда не помешает. Вот, например, на кого вы можете рассчитывать в первых двух актах:

Act I Doll (Skeleton)

Начальные характеристики:

Strength: 2
Agility: 2
Constitution: 1
Intelligence: 2
Survival: 2
Speed: 2

Условия получения: необходимо выполнить квест пораженного ядом беса Horex'а.

Act II Doll (Demon)

Начальные характеристики:

Strength: 16
Agility: 12
Constitution: 12
Intelligence: 6
Survival: 6
Speed: 8

Условия получения: Необходимо убить Spider Queen, которая находится к северо-востоку от деревни бесов.

Примечание: экипируется только амулетами, кольцами и поясом.

Эти существа будут сопровождать вас, пока не погибнут, или до тех пор, пока вы не покинете пределы локации, в которой вы их вызвали. Создания не могут самостоятельно набирать опыт и, соответственно, уровни, однако их можно усилить, прокачав умения отдельной группы Summoning Doll. Если даже вы не собираетесь тратить драгоценные скилл-поинты на кукол, то можете использовать вызванных существ для разминирования ловушек или в качестве мулов для перевозки трофеев.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ (BATTLEFIELDS)

В каждом из актов вы можете найти до трех Battlefield Keys, которые открывают доступ к параллельным мирам и находящимся в них подземельям. Вам необязательно класть ключи в инвентарь – достаточно лишь просто кликнуть по ним один раз левой клавишей. Level 1 Key позволяет посетить подземелье первого уровня, Level 2 Key – подземелья и первого и второго уровня, а Level 3 Key дает доступ вообще ко всем данжеонам. Поэтому, не отыскав первые ключи, не огорчайтесь – главное найти последний.

Параллельные миры не имеют никакого отношения к сюжету, зато под завязку заселены самыми разнообразными монстрами. В общем, Battlefields – это дополнительный источник экспы, денег и всяческих шмоток. Кроме того, вы можете найти там торговцев, являющихся по совместительству учителями навыков. При наличии ключа вы можете попасть в эти области в любой момент, а посему проблем со сбытом собранных в основной игре трофеев у вас не должно быть. Кстати говоря, все предметы на территории этих миров генерируются случайным образом, поэтому там можно найти очень интересные экземпляры оружия и брони. Вообще по окончании игры в главном меню откроется опция Battlefields. Нажав на нее и выбрав персонажа, вы получите возможность бродить по этим мирам до скончания веков.

УДАЧИ В БОЮ!

Ну вот, все основные моменты мы пояснили. Не забудьте также изучить «Руководство пользователя», и никаких проблем в игре у вас не будет. ■

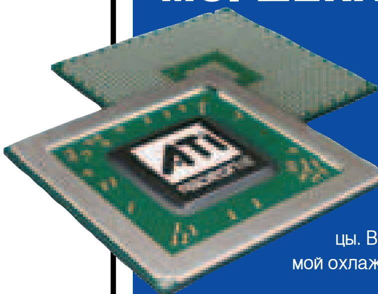
Отдельное спасибо Алексею Пастушенко за помощь в написании материала.



GIGABYTE ПРЕДСТАВЛЯЕТ СВОЮ ВЕРСИЮ X800

Было бы странно, если бы тайваньская компания Gigabyte не провела шумный анонс своей линейки плат на основе новейшего чипа ATI Radeon X800. Итак, были показаны три модели видеокарт: GV-R80X256V, GV-R80P256V и GV-R80P256D. Первая – топовое решение на основе Radeon X800 XT и снабжена оперативной памятью 256 Мбайт стандарта GDDDR-3. Две другие версии являются вариантами чуть более доступного Radeon X800 Pro. Различия между ними заключаются лишь в наличии функционального VIVO (видеовход/видеовыход) в модели GV-R80P256V и в наборе поставляемого в комплекте программного обеспечения. Розничные цены новинок пока неизвестны, но, скорее всего, они будут находиться на уровне предложений от большинства других компаний-производителей. ■

MSI ДЕЛАЕТ ШАГ В БУДУЩЕЕ



В то время как большинство производителей массово анонсирует в целом однотипные модели плат на основе ATI Radeon X800, MSI решила отличиться и провести громкую презентацию видеокарты RX800XT Platinum Edition. За столь пафосным названием скрывается вполне обычный Radeon X800 XT, выполненный, однако, в формате слота PCI-Express, материнские платы с поддержкой которого должны появиться в ближайшие месяцы. В остальном это стандартная карта с качественной системой охлаждения и хорошей комплектацией Retail-варианта. ■

КТО ТАКОЙ NV45?

Не успели погаснуть огни ярких презентаций, посвященных выпуску последней линейки графических процессоров NVIDIA GeForce 6, как в ИТ-сфере уже активно обсуждаются технические спецификации и другие подробности чипа под кодовым названием NV45. Возможно, все прояснится уже в самом ближайшем будущем, и с официальными характеристиками NVIDIA мы обязательно познакомим вас в следующих номерах. На сегодня известно, что, скорее всего, NV45 – идентичные NV40 (GeForce 6800/Ultra) платы, но выполненные в слот-факторе PCI-Express. Как уже говорилось выше, материнские платы с поддержкой данного разъема должны появиться в массовой продаже примерно в середине лета. Пока неизвестно, даст ли переход на новый разъем существенный прирост производительности, но, поскольку глобального тестирования окончательных версий PCI-Express видеоплат пока не проводилось, говорить об этом трудно. ■



BENQ РАСШИРЯЕТ ЛИНЕЙКУ LCD

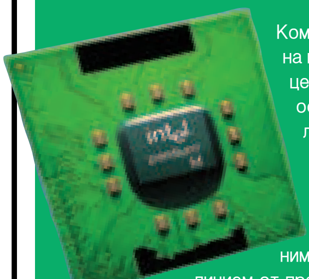


Сегодня, когда ажиотаж вокруг ЖК-мониторов уже несколько спал, многие пользователи начинают интересоваться не только самыми доступными моделями, но и большими и в то же время качественными дисплеями. Компания BenQ пошла навстречу покупателям, анонсировав модель FP2091 с диагональю 20". Монитор снабжен аналоговым и цифровым выходами, тремя портами USB 2.0, а дополнительно в комплект поставки может входить веб-камера и колонки. Розничная цена пока не известна, но, вероятно, она будет немногим меньше аналогичных моделей от дорогих брендов. ■

СЕКРЕТНЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ?

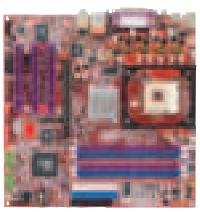
В Сети прошел слух, что компании ATI и NVIDIA, лидеры рынка видеочипсетов для настольных компьютеров, провели секретные переговоры, в рамках которых была достигнута договоренность об увеличении срока жизни чипов. Это вполне возможно: быстрая смена поколений видеокарт не выгодна никому, тем более пользователям: сложно не запутаться в сегодняшнем ассортименте тех же GeForce FX, да и нередки случаи, когда пользователь меняет вполне производительную модель на более новую, которая в итоге оказывается слабее. А компаниям, несмотря на огромные прибыли, крайне трудно столь часто проводить разработки новых чипов. Возможно, вскоре поколение плат будет меняться не раз в полгода, как сейчас, а каждые девять или даже двенадцать месяцев. ■

DOTHAN: НАСТОЛЬНАЯ МОЩЬ МОБИЛЬНОГО CPU



Компания Intel анонсировала ядро Dothan, на котором теперь будут выпускаться процессоры линейки Pentium M, служащие основой большинства последних моделей ноутбуков. Причиной для публикации этой заметки в игровом журнале послужила беспрецедентная производительность новинки: по слухам, скорость Dothan с частотой 2.0 ГГц сравнима с настольным Athlon 64! Основным отличием от предыдущего поколения Pentium M Banias является увеличенный с 1 до 2 Мбайт кэш второго уровня. Процессор остался столь же экономным в энергопотреблении, а о производстве ноутбуков с его использованием уже объявило большинство компаний, работающих в этой области. Мало того, не исключено, что в скором времени будут выпущены... настольные компьютеры на Pentium M! Вряд ли они получат широкое распространение, но если у Intel возникнут проблемы с продвижением линейки Pentium 4 Prescott, то такой вариант развития событий вполне возможен. ■

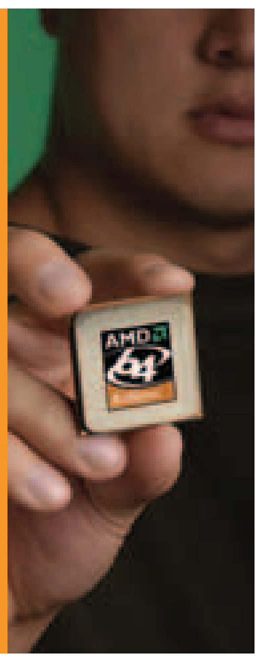
SOYO: LOW-END ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ INTEL



Компания SOYO анонсировала две новые материнские платы на основе системного чипсета ATI Radeon 9000/9100 PRO IGP. Были представлены модели SY-P4RS350 и SY-P4RC350, предназначенные для использования совместно с процессорами Intel Celeron/Pentium 4. Помимо возможности установки полноценной AGP-видеокарты, в этих материнских платах есть интегрированное ядро ATI, производительности которого вполне хватит для офисных приложений и нетребовательных игрушек. Есть также традиционная поддержка портов USB 2.0, встроенного аудиокодека и других периферийных устройств. Однако, к сожалению, на платах отсутствуют порты Serial ATA, что сразу исключает возможность их приобретения «на будущее». Впрочем, с другой стороны, это неплохое интегрированное решение для бюджетного домашнего или офисного компьютера – розничные цены новинок составят примерно $119 за SY-P4RS350 и $99 за SY-P4RC350. ■

ДАЕШЬ ДЕШЕВЫЕ 64 БИТА!

Не исключено, что когда журнал уже появится в продаже, компания AMD начнет поставки самой доступной версии своего 64-битного процессора Athlon 64 2600+. Реальная тактовая частота этой модели составит 1600 МГц, а примерная розничная цена – менее $150. За такие деньги можно купить либо младший Pentium 4, либо топовый Celeron, а по производительности в большинстве приложений, особенно игровых, детище AMD явно выиграет у продукции Intel. Немаловажным является тот факт, что сегодня и материнские платы форм-фактора Socket 754 стоят вполне умеренно: в продаже можно найти модели по цене $70-$80. Впрочем, все расставят по своим местам сравнительные тесты, ну и, конечно, стоимость процессоров в магазинах нашей страны. ■



МИНИ-ТЕСТ

LOGITECH DRIVING FORCE PRO

ЮРИЙ ВОРОНОВ VORON@GAMELAND.RU



Одна из особенностей Logitech Driving Force Pro – рычаг переключения передач.

Несколько лет назад компания Logitech выпустила один из лучших рулей Driving Force, получивших даже статус официального аксессуара Gran Turismo 3 A-Spec. Время шло, конкуренты не дремали, например, можно отметить хитрый ход Thrustmaster, продукция которой сочетала высокое качество с громким именем Ferrari. И хотя технически старичка от Logitech так и не смогли превзойти, потеснить его все же удалось.

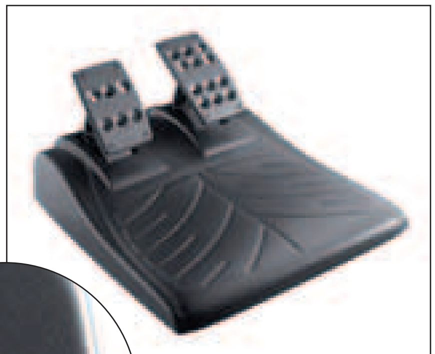
Но, как оказалось, Logitech просто выбирала момент и сдавать свои лидирующие позиции на рынке совсем не собиралась. Уже давно на ее сайте красуется новенький Driving Force Pro (мы, кстати, о нем писали в мини-тесте Fanatec'овского Speedster 3). Вот только игр для его полноценного использования до недавнего времени не было. Но теперь появилась Gran Turismo 4 Prologue. Итак, ликуйте все поклонники автогонок и серии GT в частности: настало время для теста очередного шедевра от Logitech.

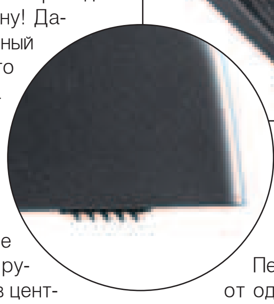
Чем же этот Driving Force Pro так хорош, а главное, какую революцию он совершил?

Все очень просто. Вспомните все рули, которые выходили на рынке до него. Причем не только на ширпотребском консольном, но и заполненном всевозможной экзотикой, вроде рулей от ACT-Labs, рынке PC. В чем главное отличие их всех от настоящего рулевого колеса? Нет, не в размере, наклоне или материале, из которого они выполнены. А в количестве оборотов, которое руль способен сделать. Точнее, об оборотах речь может идти лишь в настоящей машине, а все игровые прототипы могут похвастаться максимум 110-ю градусами поворота в одну сторону, большинство умеет поворачиваться только на 90. Теперь представьте себе руль, который делает 450 градусов в одну сторону! Да-да, те же 90 градусов, плюс полный поворот руля на 360 градусов! Это ли не мечта настоящего фаната автогонок? Теперь эта мечта осуществима вместе с Driving Force Pro от Logitech!

Но хватит громких слов, обо всем по порядку. Как вы можете видеть на картинках, девайс не просто является официальным рулем GT4, но и несет ее эмблему в центре рулевого колеса. Диаметр руля чуть больше 24 сантиметров, примерно такими же габаритами обладают и большинство баранок настоящих спортивных автомобилей. Руль прорезинен по всей окружности, причем по бокам, где чаще всего находятся руки гонщика, покрытие имеет фактуру для еще большего удобства и контроля.

Количество кнопок на руле такое же, как и на стандартном джойпаде – двенадцать. Десять кнопок на лицевой панели и два подрулевых шифта (не забыта и крестовина курсора). Чаще всего они используются для переключения передач. Но еще одна особенность нового руля – это наличие отдельной рукоятки для переключения скоростей. Хоть она и секвентальная, как на раллийных машинах, это все равно большой плюс в копилку нового аксессуара.





Гребенка на днище педального блока надежно фиксирует его на ковре.

Педальный блок полностью взят от одного из лучших рулей на PC – Logitech MOMO Racing Wheel. Газ и тормоз имеют немного разный наклон, а также разную жесткость. Но, на мой взгляд, педаль тормоза, для большей реалистичности, можно было сделать жестче. Сам блок очень устойчив и имеет выкладной упор с зубчиками, для ковровых покрытий. Так что даже при игре на ворсистой поверхности, педали от вас не убегут в самый неподходящий момент.

Обратная связь у руля просто великолепная. В GT 4 Prologue чувствуется любое столкновение, наезд на бордюр, занос. Этот руль дает вам полный контроль над происходящим. Причем, насколько сильно вы почувствуете удар при наезде на бордюр на скорости 150 км/ч, зависит от жесткости подвески машины. Это может быть и легкое подрагивание, и сильный удар, буквально выбивающий руль из рук.

ПЛЮСЫ

- два с половиной оборота рулевого колеса (900 градусов);
- великолепная обратная связь;
- шикарный внешний вид;
- наличие отдельной рукоятки переключения передач;
- полная совместимость со старыми играми;
- прекрасная эргономика;

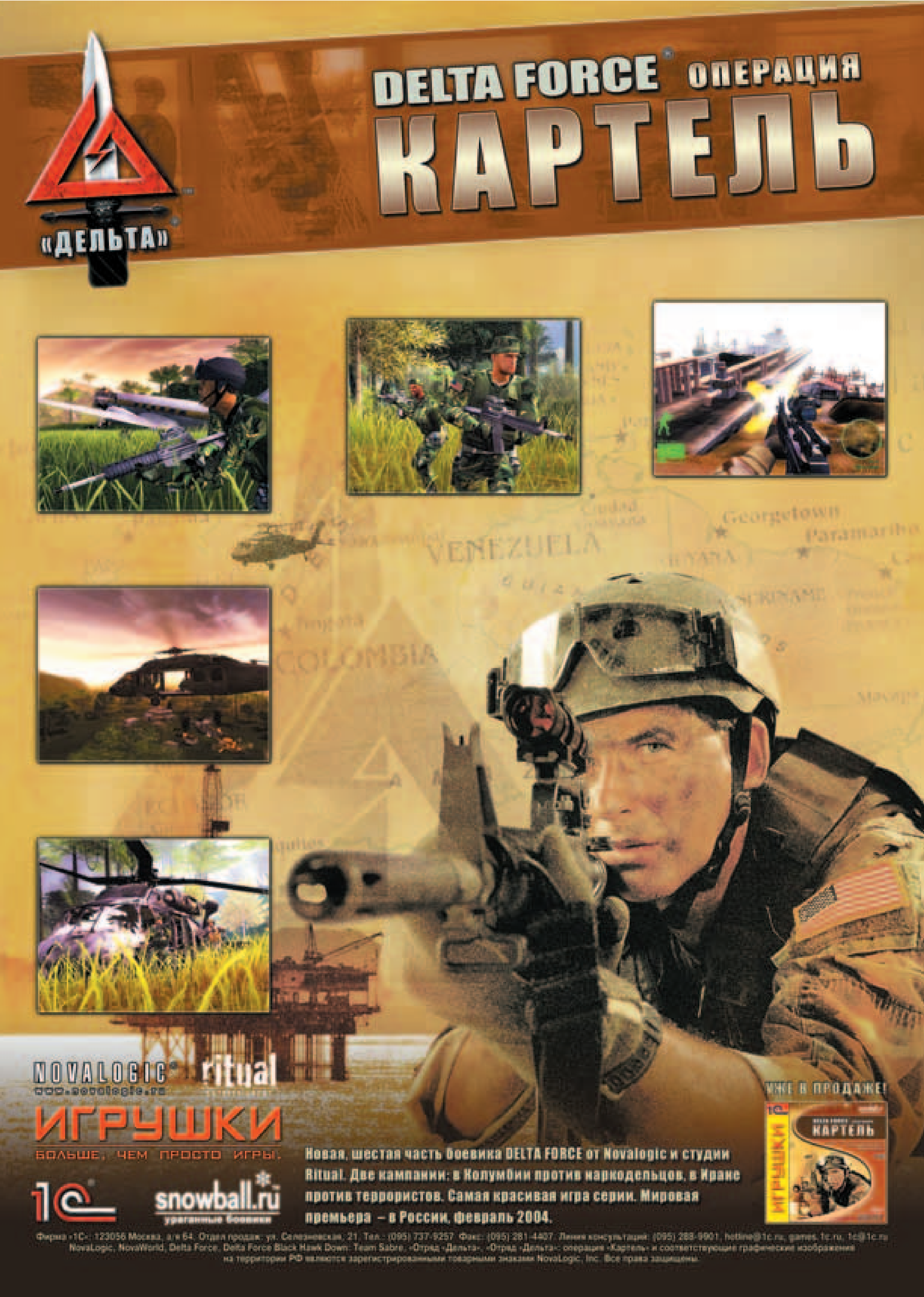
МИНУСЫ

- Мягковаты педали;
- Требует обязательного крепления к горизонтальной поверхности;
- Руль весьма тяжелый, так что не забудьте заказать доставку на дом.

Конечно, после того как ощутишь всю прелесть 900 градусов поворота руля, хочется попробовать его и в других играх. Но здесь вас ждет небольшое разочарование. Игра должна поддерживать нововведение. Пока этим может похвастать только GT4, остальные же игры будут идти, как раньше. Руль автоматически переключается в режим поворота на 180 градусов и ведет себя точно так же, как и его предшественник, обычный Driving Force. Хотя небольшие замечания все же есть: если в McRae Rally 4 руль проявляет себя превосходно, то на великолепной WRC 3 управление оказалось весьма непривычным.

ВЫВОД

Как ни крути, а Logitech опять на коне. Она выпустила не просто новый руль, а революционный продукт. И хотя его потенциал может раскрыть пока всего одна игра – GT4, этого достаточно, чтобы назвать сейчас этот руль лучшим на рынке, причем не только консольном! ■



DELTA FORCE® операция
КАРТЕЛЬ
«ДЕЛЬТА»
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
ritual
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Картель» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

КОРПУСА
ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО ИГРОВОГО PC

Недавно мы тестировали готовые компьютеры, обращая особое внимание на содержимое системного блока. Однако имеющаяся комплектация не всегда соответствует желаниям пользователя: допустим, хочется поиграть в современные игры (например, FarCry), а в компьютере может быть предустановлена видеокарта ATI Radeon 9200, которая превратит действо в слайд-шоу.

В этот раз предметом исследования стала основа, «скелет» PC – корпус, который можно начинить устройствами, наиболее подходящими для выполнения конкретных задач.

Все выбранные корпуса находятся в ценовой категории до $120, причем основным критерием отбора стало наличие блока питания (БП) мощностью не менее 350 Вт, поскольку современные комплектующие достаточно часто требуют дополнительной электроэнергии (например, видеокарта nVidia GeForce 6800 Ultra или процессор Intel Pentium 4 3.4 ГГц).

ТЕХНОЛОГИЯ

Корпус – это не просто металлический ящик, вмещающий все необходимые для полноценной работы устройства. Перед инженерами-конструкторами стоит задача создать максимально удобный в подключении и вместе с тем функциональный кейс. Многие детали постоянно модифицируются и совершенствуются. В последнее время все чаще используется безвинтовой способ крепления внутренних пяти- и трехдюймовых устройств (на салазках). Применяются съемные слоты под жесткие диски. Многие производители стали выносить на переднюю панель часто использующиеся разъемы, такие как USB, Audio-In/Out и FireWire. Большое внимание уделяется и дизайну – если раньше все системные блоки были схожей прямоугольной формы и одинакового бело-серого цвета, то сейчас в компьютерных магазинах представлено огромное разнообразие форм, расцветок и размеров. Однако всяческие изыски, вроде окна в боковой стенке или причудливо изгибающегося профиля, нарушают общую прочность устройства и циркуляцию воздуха в нем.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В тестировании мы обращали внимание на два основных момента – сам корпус и его блок питания. Последний мы выделили отдельно, поскольку для современного мощного компьютера требуется надежное и качественное снабжение электрической энергией.

Для прослушивания «шумности» кулеров и визуальной оценки индикаторов работы мы подключали их коннекторы в соответствующие разъемы БП. Для включения блока питания контакт «ATX Power 14» замыкался на землю. Далее мы отдельно рассмотрим некоторые критерии оценки и пункты, на которые следует особо обращать внимание при выборе корпуса.

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит компанию ULTRA Computers (тел. 775-75-66) за предоставленное оборудование.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. ANTEC SLK-3700AMB-EC
2. AOpen H600X White
3. ASUS Ascot 6AR/340
4. Chieftec DX-01SLD-U
5. Codegen LEO 6063-1
6. ESPADA ES-8682ST4 Silver
7. ThermalTake Xaser II
8. UTT DL-4376AW

Корпус

Корпус – как правило, алюминиевый ящик, а также заглушки, салазки, сменные панели, кулеры – в общем, все, что физически присутствует в коробке.

Форм-фактор. В настоящее время наиболее распространены корпуса нескольких форматов – это MiniTower, MidiTower, BigTower и BareBone. Остальные обычно используются в серверных или офисных системах. От размеров зависит внутренний объем (который влияет на температуру внутренней среды) и легкость доступа к устройствам (при подключении или замене). Все протестированные корпуса имеют форм-фактор MidiTower, кроме одного – Thermaltake Xaser II (BigTower).

Слоты расширения. В этом пункте указывалось количество имеющихся в наличии мест под установку пяти- и трехдюймовых устройств. В такие слоты можно установить HDD, дисководы гибких дисков, DVD-ROM, ZIP, магнитооптики, а также всевозможные индикаторы состояния и регуляторы системы.

Вентиляторы. Современные устройства требуют большого количества энергии и, как следствие, обладают большим тепловыделением. На многих из них уже установлены «штатные» кулеры, однако общая температура внутри корпуса остается довольно высокой. Для удаления нагретого воздуха в корпус встраиваются дополнительные кулеры, работающие на вдув и выдув, причем обычно спереди устанавливается один, а сзади – два вентилятора, но в дополнение к ним могут присутствовать и боковые ветродувы (Chieftec DX-01SLD-U, ESPADA ES-8682ST4 Silver, Thermaltake Xaser II, UTT DL-4376W, AOpen H600X White). Во многих представленных блоках производители уже позаботились об этом и предустановили системы охлаждения.

Управление. Компьютер требуется включать и выключать, а в случае программных сбоев – перезагружать. Для выполнения этих функций на передней панели обычно присутствуют две кнопки: одна большая (выключатель сети 220 V), а другая маленькая, чтобы случайно не задеть (перезагрузка). Помимо этого существуют индикаторы питания (включен/выключен) и обращения к жесткому диску. Бывают и встроенные полнофункциональные дисплеи (как у ESPADA ES-8682ST4 Silver и Thermaltake Xaser II), на которых отображается состояние важных узлов системы. Некоторые производители совмещают индикатор и включатель компьютера (ASUS Ascot 6AR/340, Codegen LEO 6063-1, UTT DL-4376W) или же делают подсветку передней панели (Codegen LEO 6063-1). Также у некоторых моделей можно найти замок, запирающий от чужого доступа переднюю панель и/или стенку (Antec SLK 3700AMB-EC Silver, ASUS Ascot 6AR/340, Chieftec DX-01SLD-U, Thermaltake Xaser II).

Внешние коннекторы. Для удобства частого подключения/отключения на переднюю или боковую стенку выводятся наиболее используемые в работе разъемы (как правило, два USB и Audio, реже интерфейс IEEE1394), которые уже внутри подключаются непосредственно к материнской плате, и многие производители MotherBoard стали расширять набор контактов коннекторами для вывода на корпус.

БЛОК ПИТАНИЯ

Благодаря этому устройству все компоненты системного блока получают требующуюся при работе электрическую энергию. Именно от мощности и качества монтажа БП зависит долговечность и стабильность работы всего компьютера. Поэтому при сборке мощного PC с самыми современными устройствами первым делом стоит выбрать хороший блок питания.

Мощность. Это один из важнейших параметров системы, ведь маломощный БП может просто сгореть, не выдержав нагрузки (испортив вместе с собой материнскую плату и подключенные в PCI слоты устройства). Топовые модели процессоров и видеоплат нуждаются в повышенном внимании к питанию, поэтому, прежде чем приобретать какой-либо корпус, стоит найти в документации требования по мощности ко всем предполагаемым устройствам и уже после этого делать выбор.

Число колодок питания. Количество четырехконтактных разъемов питания также немаловажно при сборке компьютера. Их малое количество (как у ESPADA ES-8682ST4 Silver, Codegen LEO 6063-1, UTT DL-4376W) создает проблемы при подключении новых устройств, дополнительных кулеров и т. п., поскольку колодок питания попросту не хватит. Из-за этого даже мощный БП в будущем придется менять.

Переключатель 110/220 В. Известны случаи, когда на задней панели переключатель вольтажа стоял в положении 110 и блок питания сгорал при включении (поскольку в России используется напряжение электрической сети 220 вольт). Перед первым включением компьютера надо обязательно проверить положение, в котором находится данный индикатор-переключатель. Бывают и более совершенные БП, умеющие определять напряжение автоматически (у ASUS Ascot 6AR/340) и исходя из этого выбрать нужный режим работы.

КОРПУСА ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО ИГРОВОГО PC

ANTEC SLK-3700AMB-EC



ЦЕНА (У.Е.): 100

★ ★ ★ ★

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

- **Форм-фактор**: MidiTower
- **Слотов расширения под устройства**: 4x3.5" (2 внутренних для HDD, 2 внешних), 4x5.25"
- **Число мест для подключения вентиляторов**: 1 спереди, 1 сзади
- **Число предустановленных вентиляторов**: 1 (сзади)
- **Элементы передней панели**: индикаторы (HDD, Power), кнопки (Reset, Power - под крышкой)
- **Внешние коннекторы**: 2xUSB
- **Дополнительно**: крышка, закрывающая устройства

БЛОК ПИТАНИЯ

- **Модель**: Antec
- **Мощность**: 350 Вт
- **Число колодок питания**: 6xDevice, 2xFloppy, 1xATX, 1x12VATX, 1xAUX Power
- **Переключатель 110/220 В**: отсутствует
- **Выключатель питания**: есть
- **Питание для монитора**: отсутствует

AOPEN H600X WHITE



ЦЕНА (У.Е.): 106

★ ★ ★ ★

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

- **Форм-фактор**: MidiTower
- **Слотов расширения под устройства**: 6x3.5" (4 внутренних для HDD, 2 внешних), 4x5.25"
- **Число мест для подключения вентиляторов**: 2 сзади, 3 спереди (из них 2 сбоку)
- **Число предустановленных вентиляторов**: 1 сзади
- **Элементы передней панели**: индикаторы (питание, HDD), кнопки (Power, Reset)
- **Внешние коннекторы**: 2xUSB, Audio-Out, Audio-In
- **Дополнительно**: раздвижные подставки, предустановленный крепеж материнской платы, отверстия для крепления кулера на процессор.

БЛОК ПИТАНИЯ

- **Модель**: AOpen
- **Мощность**: 350 Вт
- **Число колодок питания**: 9xDevice, 2xFloppy, 1xATX, 1x12VATX, 1xAUX Power
- **Переключатель 110/220 В**: отсутствует
- **Выключатель питания**: есть
- **Питание для монитора**: отсутствует

ASUS ASCOT 6AR/340



ЦЕНА (У.Е.): 77

★ ★ ★ ★ ★

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

- **Форм-фактор**: MidiTower
- **Слотов расширения под устройства**: 7x3.5" (5 внутренних для HDD, 1/2 внешний [щель]), 4x5.25"
- **Число мест для подключения вентиляторов**: 1 спереди, 1 сзади
- **Число предустановленных вентиляторов**: 2 (120 мм)
- **Элементы передней панели**: индикаторы (питание), кнопки (Power, Reset), floppy Внешние коннекторы: 2xUSB, Audio-Out, Audio-In, FireWire
- **Дополнительно**: Ключи для боковой стенки корпуса, сменная панель под floppy

БЛОК ПИТАНИЯ

- **Модель**: MacroPower
- **Мощность**: 340 Вт
- **Число колодок питания**: 8xDevice, 2xFloppy, 1xATX, 1x12VATX, 1xAUX Power
- **Переключатель 110/220 В**: автоматический
- **Выключатель питания**: есть
- **Питание для монитора**: отсутствует

Выключатель питания. Стоит помнить, что даже при выключенном компьютере напряжение все равно подается на материнскую плату и отдельные внутренние устройства. У некоторых БП на задней панели отсутствует выключатель питания, и поэтому для полного обесточивания (например, при подключении нового винчестера или звуковой карты) приходится вынимать штепсель из розетки, вместо того чтобы просто нажать одну кнопку.

Выход на монитор. В целях экономии розеток монитор можно подключать непосредственно к системному блоку (но, опять же, не все производители это поддерживают). Для этого у БП на заднюю панель встраивают дополнительную колодку питания трапециевидной формы (типа «мама»). Но в случае подключения дисплея таким способом придется дополнительно приобрести соответствующий кабель питания.

ANTEC SLK-3700AMB-EC

Блестящий корпус серебристого цвета у ANTEC SLK-3700AMB-EC может очень быстро загрязниться: на нем появятся отпечатки пальцев, а поскольку поверхность глянцевая, это сильно испортит внешний вид. Передняя часть блока (с трех- и пятидюймовыми отсеками) закрывается крышкой, что благоприятно сказывается на внешнем виде – белые прямоугольники устройств не будут торчать наружу. Боковая крышка закреплена пластиковыми замками (один из которых у тестируемого экземпляра плохо работал), открывающимися при нажатии – это довольно удобно, и для доступа к внутреннему пространству прибегать к дополнительным инструментам не требуется. Для закрепления устройств в комплекте с блоком идет набор специальных салазок, благодаря которым сборка компьютера затруднений не вызывает.

AOPEN H600X WHITE

Сразу привлекает внимание надпись на коробке «For ATX Pentium4 and AMD», говорящая о том, что разработчики позаботились о совместимости корпуса (читай: блока питания) с разными платформами. Простой белый корпус на деле оказывается достаточно функциональным: удобное снятие крышки (специальные винты откручиваются вручную, без отвертки), прекрасно организованные места для HDD (четыре съемных панели), немалое количество мест под кулеры (грамотно просчитан путь воздушных потоков). Блок питания оснащен огромным вентилятором снизу (по всей площади основания), который, тем не менее, работает практически бесшумно, обеспечивая хорошее охлаждение всем внутренним элементам (БП). Единственное, что огорчило, – это отсутствие в комплекте кабеля питания на 220 В.

ASUS ASCOT 6AR/340

Достаточно тяжелый системный блок, качественно сделан и богато укомплектован (как и все устройства от ASUS): кроме стандартного набора (крепеж и кабель питания), внутри блока обнаруживается сменная панель белого цвета с щелью под floppy; набор креплений расширен настолько, что установить можно любую материнскую плату; воздушный фильтр; несколько пар салазок и да-

КОРПУСА ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО ИГРОВОГО PC

CHIEFTEC DX-01SLD-U



ЦЕНА (У.Е.): 104

★★★★★

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

- **Форм-фактор**: MidiTower
- **Слотов расширения под устройства**: 5x3.5" (3 внутренних для HDD, 2 внешних), 4x5.25"
- **Число мест для подключения вентиляторов**: 1 спереди, 2 сзади, 1 сбоку
- **Число предустановленных вентиляторов**: 1 сзади, 1 сбоку
- **Элементы передней панели**: индикаторы (питание, HDD), кнопки (Power, Reset - под крышкой)
- **Внешние коннекторы**: 2xUSB, FireWire
- **Дополнительно**: ключи для передней дверцы/боковой стенки, раздвижные подставки

БЛОК ПИТАНИЯ

- **Модель**: Chieftec
- **Мощность**: 360 Вт
- **Число колодок питания**: 6xDevice, 2xFloppy, 1xATX, 1x12VATX, 1xAUX Power
- **Переключатель 110/220 В**: есть
- **Выключатель питания**: есть
- **Питание для монитора**: отсутствует

CODEGEN LEO 6063-1



ЦЕНА (У.Е.): 41

★★★

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

- **Форм-фактор**: MidiTower
- **Слотов расширения под устройства**: 4x3.5" (2 внутренних для HDD, 2 внешний [щель]), 4x5.25"
- **Число мест для подключения вентиляторов**: 1 спереди, 1 сзади, 1 сверху
- **Число предустановленных вентиляторов**: 1 сверху
- **Элементы передней панели**: индикаторы (питание, HDD), кнопки (Power, Reset)
- **Внешние коннекторы**: 2xUSB
- **Дополнительно**: свои панели под CD-ROM

БЛОК ПИТАНИЯ

- **Модель**: Codegen 300xx
- **Мощность**: 420 Вт
- **Число колодок питания**: 4xDevice, 1xFloppy, 1xATX, 1x12VATX, 1xAUX Power
- **Переключатель 110/220 В**: отсутствует
- **Выключатель питания**: отсутствует
- **Питание для монитора**: есть

ESPADA ES-8682ST4 SILVER



ЦЕНА (У.Е.): 66

★★★★

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

- **Форм-фактор**: MidiTower
- **Слотов расширения под устройства**: 4x3.5" (2 внутренних для HDD, 2 внешних), 4x5.25" (2 с кнопкой под CD-ROM)
- **Число мест для подключения вентиляторов**: 1 спереди, 1 сзади, 1 сбоку
- **Число предустанов. вентиляторов**: 1 сбоку
- **Элементы передней панели**: индикаторы (питание, HDD), кнопки (Power, Reset); индикаторная панель
- **Внешние коннекторы**: 2xUSB, Audio-Out, Audio-In, FireWire
- **Дополнительно**: индикаторная панель, термодатчики для CPU/VGA/SYSTEM

БЛОК ПИТАНИЯ

- **Модель**: ESPADA
- **Мощность**: 350 Вт
- **Число колодок питания**: 4xDevice, 1xFloppy, 1xATX, 1x12VATX, 1xAUX Power
- **Переключатель 110/220 В**: отсутствует
- **Выключатель питания**: отсутствует
- **Питание для монитора**: есть

же понятная инструкция по сборке на русском языке с фотографиями.

Удобно снимающаяся боковая крышка открывает продуманную конструкцию внутренней области. Сразу обращают на себя внимание два больших вентилятора диаметром 120 мм, но, несмотря на такие размеры, включенный блок оказался достаточно тихим. Все устройства закрепляются на резиновых втулках (это снижает уровень шума от вибрации), а для установки PCI-плат в корпус вмонтированы пластиковые зажимы.

CHIEFTEC DX-01SLD-U

Очень высокий блок строгого дизайна, причем дверца, закрывающая устройства, так же, как и боковая стенка, запирается на ключик. Можно предположить, что при изготовлении использовались технологии серверных блоков, поскольку корпус очень прочный, а доступ к жизненно важным органам закрыт от чужого вмешательства. Внутри очень просторно, и при подключении дополнительных устройств проблем не возникнет. Интересным является решение по установке добавочных вентиляторов: крепление организовано так, что отвертку использовать не придется. Стоит отметить, что, позаботившись о сборщиках, изготовитель загнул все боковые края, образовав тем самым полукруглые ребра (риск порезаться при сборке минимален).

CODEGEN LEO 6063-1

Очень неудобный в сборке/разборке системный блок. Здесь инженеры применили особую хитрую схему: для того чтобы открыть боковую крышку, нужно снять верхнюю панель (она крепится на одном винте). Причем эта система настолько нефункциональна, что прошло немало времени, прежде чем мы смогли увидеть внутреннее пространство. Там особенно радоваться нечему – хотя на блоке питания и указано 420 Вт, возникают большие сомнения относительно заявленной мощности. Присутствует всего четыре (!) molex-разъема, причем один из них задействован в подсветке передней стенки, так что о подключении более трех устройств (HDD, CD-ROM, Video) можно забыть. Внешне также ничего особенного – обычные угловатые формы, синяя подсветка стекла передней панели (справедливости ради отметим, что выглядит она весьма приятно).

ESPADA ES-8682ST4 SILVER

Сразу обращает на себя внимание очень малая прочность корпуса; боковая стенка с прорезанным окошком вибрирует при работе встроенного в нее вентилятора. Но если исходить из удобства и функциональности, то очень неплохо постарались и дизайнеры, и инженеры-разработчики. Дисплей на передней стенке блока способен проинформировать о температуре различных устройств, вращении вентиляторов, загрузке жесткого диска и потребляемой в данный момент мощности. Внутри же обнаруживаются достаточно удобные крепления устройств (на зажимах), причем все организовано так, что собрать готовый компьютер можно без применения инструментов. Большим же минусом является малое число колодок питания под устройства.

THERMALTAKE XASER II



ЦЕНА (У.Е.): 189

★ ★ ★ ★ ★

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

- **Форм-фактор**: BigTower
- **Слотов расширения под устройства**: 8x3.5" (6 внутренних для HDD, 2 внешних), 3x5.25"
- **Число мест для подключения вентиляторов**: 2 спереди, 2 сзади, 1 сбоку
- **Число предустановленных вентиляторов**: 2 сзади, 1 сбоку
- **Элементы передней панели**: индикаторы (питание, работа HDD), кнопки (Power, Reset), индикаторная панель
- **Внешние коннекторы**: 2xUSB, FireWire
- **Дополнительно**: индикаторная панель, две пары запасных ключей, раздвижные подставки

БЛОК ПИТАНИЯ

- **Модель**: ThermalTake W0008
- **Мощность**: 420 Вт
- **Число колодок питания**: 8xDevice, 2xFloppy, 1xATX, 1x12VATX, 1xAUX Power
- **Переключатель 110/220 В**: автоматический
- **Выключатель питания**: есть
- **Питание для монитора**: отсутствует

UTT DL-4376AW



ЦЕНА (У.Е.): 53

★ ★ ★

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

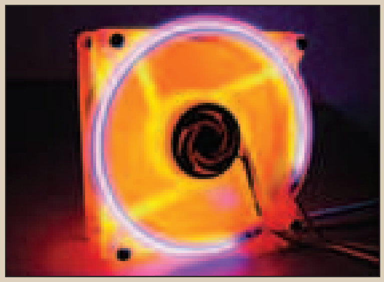
- **Форм-фактор**: MidiTower
- **Слотов расширения под устройства**: 4x3.5" (2 внутренних для HDD, 2 внешних), 4x5.25" (2 с кнопкой под CD-ROM)
- **Число мест для подключения вентиляторов**: 1 спереди, 1 сзади, 1 сбоку
- **Число предустановленных вентиляторов**: 1 сбоку
- **Элементы передней панели**: индикаторы (питание, HDD), кнопки (Power, Reset),
- **Внешние коннекторы**: 2xUSB, Audio-Out, Audio-In
- **Дополнительно**: форма машинки

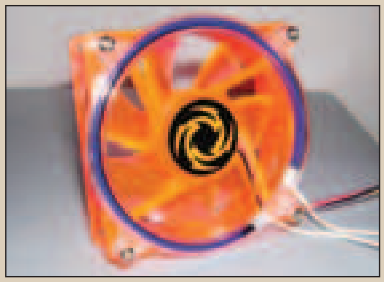
БЛОК ПИТАНИЯ

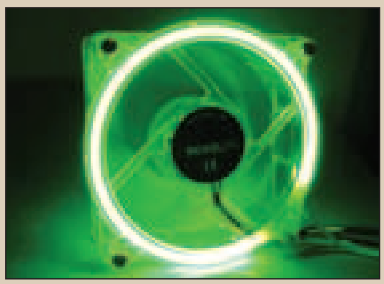
- **Модель**: Warrior WAR-350W-P4
- **Мощность**: 350 Вт
- **Число колодок питания**: 3xDevice, 1xFloppy, 1xATX, 1x12VATX, 1xAUX Power
- **Переключатель 110/220 В**: отсутствует
- **Выключатель питания**: отсутствует
- **Питание для монитора**: есть

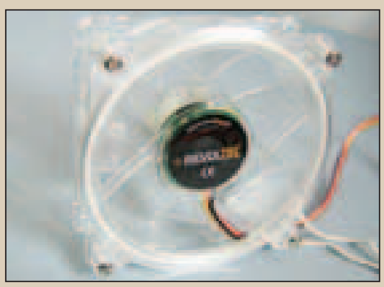
МОДИНГОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

Некоторые корпуса из нашего обзора имеют прозрачные стенки или окна в боковой стенке корпуса. Отдельно можно докупить освещение, чтобы украсить внутренности вашего компьютера. Сейчас это очень модно. Например, некоторые вентиляторы сейчас снабжаются неоновыми лампами, причем цвет можно выбрать при покупке. Такой вентилятор не только будет охлаждать систему, но и придаст ей футуристический вид. А если покрасить комплектующие флуоресцентными красками, и установить вентилятор с UV-лампой, то в ее свете все будет фосфорицировать. Подробнее об этих технологиях можно прочитать в журнале «Железо», №№ 4(4) и 5(5).









THERMALTAKE XASER II

Пример дорогого и навороченного корпуса, который сразу привлекает внимание. И не только дизайном выделяется он среди себе подобных. Xaser II – это полноразмерный BigTower и, как следствие, места внутри предостаточно. Укомплектован этот гигант по высшему классу: есть все, а помимо набора крепежа присутствует огромное количество дополнительных винтиков для всевозможных устройств, а салазки, для того чтобы они всегда были под рукой, крепятся к днищу корпуса. Общее количество вентиляторов в блоке достигает семи (!), и это позволяет не беспокоиться за самочувствие внутренних устройств. На передней панели находится фирменный индикатор ThermalTake, способный показывать текущую температуру и скорости вращения кулеров.

В итоге мы имеем удобный функциональный корпус, вполне оправдывающий свою высокую цену.

UTT DL-4376AW

Упаковка оказалась некачественной – после того как была снята защитная пленка, на стекле и боковых панелях остались следы клея, который впоследствии сложно было отчистить. Внешний вид достаточно интересный: сам системный блок чем-то напоминает игрушечный автомобиль. Две из четырех заглушек под пятидюймовые устройства сделаны с кнопкой под Eject лотка, что может быть неудобным при расположении этих элементов в другом месте.

Количество всевозможных коннекторов внутри обрадовало, однако колодок питания, как и у многих других, по-прежнему мало, и при работе вентиляторы системного блока издают довольно сильный гул. ■

ВЫВОДЫ

После тестирования сложилось впечатление, что чем системный блок красивее и необычнее, тем менее он функционален и пригоден для работы (за исключением разве что ThermalTake Xaser II). Хотя, возможно, производители таких моделей не хотят завышать цену на свои устройства за счет расширения стандартной комплектации и установки качественного БП. В сегодняшнем тестировании награда «Лучшая покупка» досталась устройству Ascot 6AR/340 от компании ASUS как наиболее удобному и продуманному, а «Выбор Редакции» присваивается корпусу AOpen H600X White, обладающему отличной конструкцией с пониженным шумовыделением.

ТРУСИКИ С ПИСТОЛЕТОМ



С обложки две обольстительницы в коротеньких юбочках светят трусиками, словно уже знакомая зрителям «девочка-убийца» Сава из «Кайт». Такая картинка у нас кажется редкостью, а для японца «панцу» – вещь привычная и, можно сказать, обыденная. Даже если не брать в расчет торговлю «подержанным» нижним бельем и национальную любовь к его изображениям, на ум тут же приходит фантастическая Agent Aika режиссера Кацухико Нисидзимы. Семь лет назад он сотворил сериал с единственной целью – показывать трусики как можно чаще, больше и лучше. Aika нашла своего зрителя, и четыре года спустя на телеэкране появилась Najica Dengeki Sakusen (английское название: Najica Blitz Tactics). Сменились персонажи, сеттинг и актеры озвучки, одно осталось незыблемо – трусики.

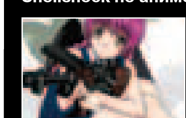
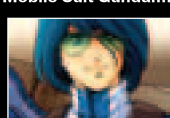
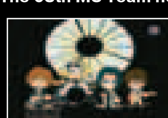
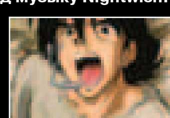
«АГЕНТ НАДЖИКА» (NAJICA DENGEKI SAKUSEN)
Режиссер Синьити Ватанабэ, 2001
Российский издатель: MC Entertainment, релиз на двух DVD или двух боксах по две VHS-кассеты
НАШ РЕЙТИНГ: ★★★★☆

Наджика Хииараги – преуспевающая бизнес-леди, парфюмер в крупной компании CRI Cosmetics. Она богата, хороша собой, много путешествует, ездит на красном авто с откидным верхом и пьет мартини с водкой, перемешать-но-не-взбалтывать. Но днем. Ночью Наджика – секретный агент на службе той же CRI, смертельно опасная, по-бондовски неуязвимая femme fatale. И переделки, в которые она попадает, могли бы выпасть на долю известного супершпиона. Красотка не колесит на танке по улицам Питера, да и тема холодной войны ее мало заботит, но все характерные признаки кру-

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете рекламный ролики сериала «Агент Наджика»; вступительный ролик из ремастированной версии Robotech; музыкальный видеоклип японской группы L'Arc~en~Ciel на песню Ready, Steady, Go!; клип Shellshock по аниме Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team под музыку Nightwish.

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН, ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

SUPER ShortNews Turbo EX Edition

КОМПАНИЯ MC Entertainment объявила, что после полуторагодовых переговоров им удалось приобрести лицензии на выпуск в России сериалов Shinseiki Evangelion (26 серий), Chobits (26 серий), King of Bandit Jing (13 серий) и полнометражного аниме-фильма Sin: The Movie, снятого на основе компьютерной игры Sin. Поклонники ликуют! Напоминаем, что на телеканале «MTV Россия» стартовал сериал «Хеллсинг», уже выпущенный MC Ent. на VHS и DVD.



ПО ИНФОРМАЦИИ журнала Young Magazine, один из текущих манга-сериалов группы CLAMP, история под названием xxxHOLiC, будет экранизирована в 2005 году в виде полнометражного аниме.

СТАЛО ИЗВЕСТНО название находящегося в производстве пятидесятого фильма о Годзилле: Godzilla Final Wars. Концептуальные наброски для картины, режиссером которой, как мы уже сообщали, стал автор боевика Versus Рюхэи Китамура , принадлежат кисти Йодзи Синкавы, главного художника игрового сериала Metal Gear Solid. В данный момент он разрабатывает облик солдат Earth Defence Force, сражающихся против Годзиллы.



ПОПУЛЯРНАЯ ГРУППА Linkin Park снабдила свой новый сингл Breaking the Habbit аниме-клипом, созданным на студии Gonzo под руководством Кадзуто Накадзавы (автор аниме-вставки в первой части «Убить Билла»). На сайте американского MTV по адресу (http://www.mtv.com/music/video/premiere/linkinpark/) можно посмотреть клип и послушать интервью группы. DVD-версия сингла появится в США 17 июля и будет снабжена 48-страничной «сине-мангой» с раскадровкой клипа, текстом песни и комментариями музыкантов.





то сваренного шпионского боевика в «Наджике» налицо: героиня много дерется, летает на истребителях, взламывает компьютеры, бегает, прыгает, стреляет и обязательно оставляет на месте операции «визитную карточку», красную розу. Но – только ночью. На следующее утро она снова скромная офисная дама, которая на вопросы своей коллеги Киралы делает губки бантиком и на лету придумывает, где пропадала.

Как в лирическом боевике Noir режиссера Масимо Коити красавице Мирей пришлось работать с хрупкой Кирикой, так и напарницей Наджики становится ее полная противоположность. Противоположность зовут Лила, она – хуманид модели ZZZ, человекоподобный робот, который еще не успел составить базу данных о жизни. Лила выглядит на четырнадцать лет, по-детски непосредственна, прямолинейна и молчалива. Ее выручают великолепные технические характеристики, умение попадать в яблочко с любого расстояния и рассчитывать рикошеты с точностью до миллиметра. Вот только со сложным понятием здравого смысла Лила еще не освоилась. И если сказано «проникнуть на секретную базу», она так и проникнет – через парадный вход, одной левой раскидав доходленьких мужичков-секьюрити. Вдвоем с Наджикой они разыскивают хладнокровного снайпера (разумеется, девушку), сражаются с захватившим военный спутник маньяком, притворяются поп-идолами и творят прочие милые глупости, положенные по рангу всамделишным супершпионам женского полу. Ни на секунду не забывая блеснуть в кадре беленьким бельем.



Сериал показывали по японскому телевидению, которое, как известно, «дети смотрят». Кацухико пришлось приструнить свой творческий гений, но не узнать его стиль невозможно. Так и кажется, что за героинями болтается оператор-извращенец, которого наняли специально, чтобы тот подыскивал самые перченые ракурсы. Трусики повсюду! Если Наджика наклоняется, оператор уже у нее за спиной, в полуприсяде; если ведет машину – тот пристраивает камеру между педалей; если стреляет из снайперской винтовки – он устроится рядышком; даже если она просто разговаривает, изверг вьется ужом, выискивая самую сладкую картинку. В отличие от Noir, где жертвами убийц становились мужчины в полном расцвете сил, враги Наджики и Лилы – девушки в извечных мини-юбках. И не важно, что если десятеро злодеек поливают парочку из автоматов Томсона, ни одна пуля не попа-

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Агент Наджика: красный файл, 1–6 серии». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 августа.

Вопрос:

«Фан-сервис» это:

1. **Фривольные картинки для поклонников конкретного персонажа.**
2. **Жесткие эротические эпизоды в аниме.**
3. **Служба доверия для анонимных анимешников.**

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Mahoromatic: Automatic Maiden получает Илья Остроухов из Москвы. Правильный ответ: фильм Gainax «Крылья Хоннеамиз» в России показывал Первый телеканал.



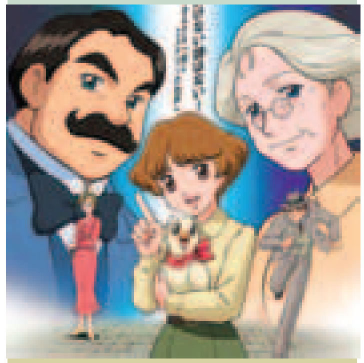
дет в цель, зато Наджика запросто сразит всех из именного 20-зарядного «Стечкина». В правильных шпионских сериалах так и должно быть. Важно другое – что все бабоньки лягут, явив свету нижнее белье, а оператор профессионально опустит камеру в самое выгодное положение.

Над одушевлением Наджики и компании работали труженики Studio Fantasia, на которой Кацухико сделал уже упомянутую Agent Aika, а Тецуя Ватабэ создал один из лучших сериалов прошлого года, драму Kimi ga Nozomu Eien. Аниматоры работали на совесть, и по качеству движений Наджика много превосходит старшую сестрицу Аику. Сериал значительно более динамичен, чем прошлогодняя Gunslinger Girl (которая вот-вот выйдет в России под названием «Школа убийц»), и не стушевывается даже в сравнении с совсем свежим Madlax того же Масимо Койти. Иного и быть не могло, ведь бондиана не живет без динамики и непрерывных приключений. Наджика бегает, прыгает и бьет туфлей врагам в нос – в шикарных костюмах, вечерних платьях и неизменно на каблуках. Действие не останавливается ни на минуту, девчушки только успевают сверкать трусиками да пропадать навсегда, а зрители словно следуют за профессиональным гидом на экскурсии по музею нижнего белья.

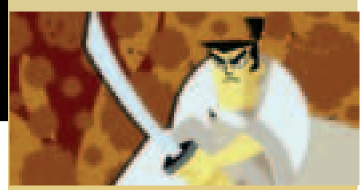
«Агент Наджика» – яркий и увлекательный шпионский сериал, набитый захватывающими трюками и пикантным фансервисом. Но, словно свежий фильм про Бонда, он не станет откровением и не соберет толпу поклонников с горящими глазами. Дюжина эпизодов выходит в нашем регионе на двух DVD, по шесть серий на диске, и, залпом проглотив двенадцать ярких приключений, вываливаешься в обыденную реальность, силясь вспомнить лицо героини. А на уме – трусики: белые, розовые, кружевные, узорчатые, шелковые, бархатные, плотные и полупрозрачные. Трусики, трусики, одни и только трусики. А лица-то мы и не разглядели. ■

Super ShortNews Turbo EX Edition

НЕМНОГО О НОВОМ телевизионном аниме. На июль намечена японская премьера сериала Agatha Christie no Meitantei Poirot to Marple («Детективы Пуаро и Марпл Агаты Кристи») – чем вам не развлечение



для родителей? А на октябрь намечен дебют сериала Tactics, над которым работает та же команда Studio DEEN, что экранизировала популярную мангу Сакура Киносита и Кадзуко Хигасияма Meitantei Loki Ragnarok.



КАК СООБЩАЕТ ЖУРНАЛ Variety, автор мультсериалов Samurai Jack и Dexter's Laboratory, Геннадий Тартаковский, выбран на роль режиссера американской киноадаптации Astro Boy от Sony Pictures Entertainment.

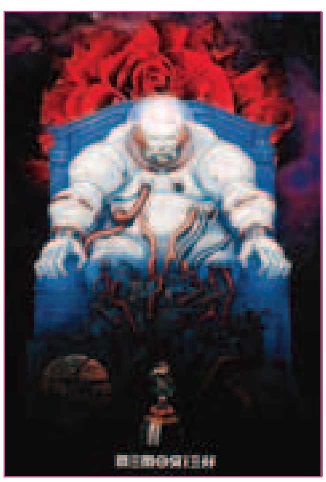
ГАЗЕТА «МАЙНИТИ СИМБУН» опубликовала статью о кризисе в японской анимационной индустрии. Творениям Хаяо Миядзаки и автора Gundam Йосиюки Томино сопутствует заслуженный коммерческий успех, однако подавляющее большинство аниматоров в стране восходящего солнца зарабатывают меньше 2 млн. иен ($ 18000) в год, а многие получают даже меньше миллиона, работая при этом допоздна и на выходных. Из-за низких заработков до 90% выпускников анимационных школ меняют работу в течение пяти лет. По словам Сугии Гисабуро (Night on the Galactic Railroad, Street Fighter the Movie), в скором будущем можно ожидать закрытия ряда мелких студий. Хотя японское правительство считает аниме-индустрию перспективной и содействует студиям при выходе на зарубежные рынки, львиная доля прибыли уходит правообладателям, аниматорам же приходится довольствоваться низкими зарплатами.

ПАМЯТЬ ПОКОЛЕНИЙ

«ВОСПОМИНАНИЯ О БУДУЩЕМ» (MEMORIES)
Режиссер Кацухиро Отомо, 1996
Российский издатель: «Видеосервис»
★★★★★

В середине девяностых автор эпохального «Акиры», Кацухиро Отомо, выступил продюсером уникальной антологии, состоящей из трех получасовых новелл, снятых разными режиссерами. Едва выйдя на экраны, «Воспоминания» были единодушно определены в сокровищницу шедевров мировой анимации как критиками, так и рядовыми зрителями. Сильнейшие по воздействию истории – снятая в стиле «Космической одиссеи 2001 года» маэстро Стэнли Кубрика «Магнитная роза», созвучная рассказам Клиффорда Саймака юморная страшилка «Бомбавонючка» и антиутопия «Пушечное мясо» в духе творчества Джонатана Свифта – в полной мере раскрывают потенциал Сатоси Кона (Millennium Actress), Кодзи Моримото («Аниматрица») и Тэнсаи Окамуры (Wolf's Rain), трудившихся бок-о-бок с Отомо.

Увы, мы не рискнем рекомендовать к просмотру российское издание этой блестящей картины. Как и замечательная лента «Однажды в Токио» Сатоси Кона, в нашей стране фильм выпущен компанией





«Видеосервис» только на VHS, минуя формат DVD. Это означает недостаточно качественную картинку, кишащий ошибками плохой перевод (включая зачем-то переиначенное название) и отвратительную озвучку актеров, путающих роли и полностью заглушающих музыку Йоко Канно, исполненную Чешским филармоническим оркестром. В США и Европе «Воспоминания» выпускает на DVD компания Columbia/TriStar, и заказать этот диск в специализированных российских магазинах не составит труда. Поверьте, оно того стоит. ■

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)

KIKAIDER 01

Режиссер Наоюки Конно, 2003

★★★☆☆





Андроид, осознающий собственную природу и ведущий себя человечнее многих людей – один из постоянных типажей научной фантастики. Таких персонажей немало в аниме, достаточно вспомнить «Метрополис» Рин Таро или «Почти человек» Такаси Накамуры. Кикайдер (Джиро в «человеческой» форме), созданный гениальным ученым андроид, впервые появился на страницах манги Сетаро Исиномори (Skull Man, Kamen Rider, Cyborg 009) в 1971 году. Пережив за тридцать лет целый ряд аниме-адаптаций, в новых OVA он, как всегда, выступает против вселенского зла, попутно пытаясь разобраться в своем тонким душевном устройстве. В отличие от предыдущей экранизации Kikaider The Animation, свежий релиз изобилует динамичными сценами поединков, а оригинальный стиль рисунка покойного Исиномори-сана не затерялся среди современных цифровых эффектов. ■

PUNI PUNI POEMY

Режиссер Синьити Ватанабэ, 2001

★★★★☆





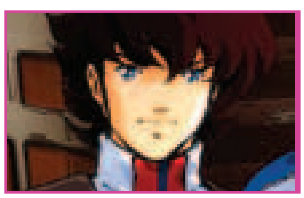
После того как родителей крошки Поэми распял злобный инопланетянин, девочку приютила команда из семерых сестренок-волшебниц. Вскоре малышка становится магическим воином, использующим вместо волшебной палочки дохлую рыбу. Но она не знает, что ее одноклассник – пришелец, лелеющий планы порабощения нашей планеты... Вольное двухсерийное продолжение сумасшедшего сериала Excel Saga, безбашенная неполиткорректная пародия на аниме, мангу и кинематограф, Puni Puni Poemy настоятельно рекомендуется ценителям гротескных шуток, абсурдных ситуаций и фан-сервиса. Больше всего здесь, конечно, достается «магическим» аниме вроде пресловутой «Сейлормун»: если вы смотрели хотя бы пару серий приключений Банни Цукино, то гарантированно оцените добрую половину недоброго, но гомерически смешного стеба PPP. ■

ROBOTECH REMASTERED: EXTENDED EDITION VOL. 1

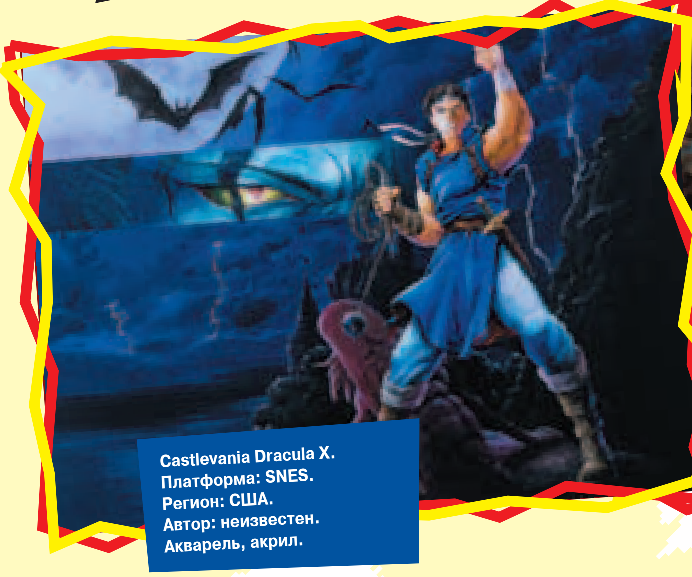
Продюсер Карл Масек, 1985

★★★★☆





На заре девяностых годов прошлого века «Роботех» в нашей стране показывал знаменитый телеканал 2х2. Имено этот факт многие отечественные любители аниме называют отправной точкой их увлечения – в то время на российском телевидении «взрослый» научно-фантастический анимационный сериал был явлением беспрецедентным (да и сейчас, пожалуй, остается таковым). Это потом стало известно, что космическая сага «склеена» из трех совершенно разных японских сериалов, много позже фэны добрались до многочисленных продолжений изначального Macross... Первый DVD-бокс релиза американской компании ADV содержит 12 серий с ремастированными звуком и изображением, качеством намного превосходящим ТВ-картинку, запомнившуюся в детстве. Повторы «Роботеха» в российском телеэфире крайне маловероятны, а инспирирующий ностальгию бокс-сет доступен по вполне демократичной цене. ■



Castlevania Dracula X.
Платформа: SNES.
Регион: США.
Автор: неизвестен.
Акварель, акрил.



Castlevania
Платформа: NES/MSX .
Регион: все. Автор:
неизвестен. Акварель,
акварельный карандаш,
масляная пастель.

АРТ-ГАЛЕРЕЯ

Конечно, иллюстрации к видеоиграм не выставляются в одном музее с работами Ван Гога или Моне, но сериал Castlevania от Konami, по крайней мере, может претендовать на это в отличие от большинства своих конкурентов.

Игры серии Castlevania, дебютировавшей в 1986 году, всегда отличались таким качественным дизайном, что и не снился другим. Конечно, качество варьировалось от удовлетворительного до замечательного, ведь в команде(ах) разработчиков постоянно появлялись новые лица, однако даже самая плохая Castlevania хоть чем-то, да очаровывала геймеров.

Возьмем, к примеру, Castlevania IV на SNES. Вряд ли ее можно назвать самой красивой игрой для 16-битки от Nintendo. Саймон Бельмонт выглядел, как будто его собрали из конструктора Lego, а анимация тем более оставляла желать лучшего. Однако то, как Konami грамотно использовала традиционный 2D-арт в паре с простенькими 3D-манипуляциями, заслуживает похвалы. Этот метод удачного совмещения изобразительного искусства и технологических инноваций еще лучше заметен в Castlevania: Symphony of the Night для PS one. В то время как большая часть игры представляет собой обычный двухмерный сайд-скроллер, есть и уровни, где с помощью полигонной графики создается иллюзия объема. И хотя Алукард (главный герой) и оставался обычным двухмерным спрайтом, как и в старых частях серии, его конечности были анимированы независимо, с использованием особых графических функций (как на SNES), чтобы в результате все движения выглядели максимально плавными.

Symphony of the Night была шедевром изобразительного искусства и по другим причинам. Концепт-арт, портреты персонажей, иллюстрации – все это впечатляло в одинаковой степени. Можно назвать очень мало игр, хотя бы приблизивших-



Castlevania: Harmony
of Dissonance.
Платформа: GBA.
Регион: все.
Автор: Аями Кодзима.
Акварель, акрил, акварельный карандаш.



Akumajo Dracula X68000.
Платформа: Sharp X68000.
Регион: Япония. Автор: неизвестен.
Акварель, акварельный карандаш.



Castlevania: Symphony of the Night. Платформа: Saturn. Регион: Япония. Автор: Аями Кодзима. Акварель, акрил,акварельный карандаш, масляная пастель.



Castlevania: Symphony of the Night. Платформа: PS one. Регион: Япония, Европа. Автор: Аями Кодзима Акварель, акрил, акварельный карандаш.



Castlevania: Harmony of Dissonance. Платформа: GBA. Регион: США. Автор: Аями Кодзима. Акварель, акрил,акварельный карандаш.



Castlevania: Aria Of Sorrow. Платформа: GBA. Регион: все. Автор: Аями Кодзима. Акварель, акварельный карандаш.

ся к этому уровню. Благодарить за это следует японскую художницу по имени Аями Кодзима. К сожалению, Konami of America предпочла взять для обложки локализованной версии игры дурацкое изображение молнии над замком. Но хотя бы в инструкции к игре рисунки Кодзимы были сохранены, а все вышедшие позже игры серии уже использовали на обложке оригинальный японский арт.

Проблемы с различием обложек в разных версиях коснулись не только Symphony of the Night. Да и вообще, возраст сериала сейчас составляет около 18 лет, и предпочтения геймеров и менеджмента Konami менялись достаточно часто. Мода непостоянна. Увы. В любом случае почти каждая коробка с игрой серии, вне зависимости от региона, выглядела так, что сразу возникало желание купить ее.

Начиная с безумной смеси стилей сериалов He-Man и Conan, использованной в оформлении Akumajo Dracula X68000, и заканчивая ангелоподобными персонажами Кодзимы в последних частях серии, Konami последовательно экспериментировала с Castlevania, что в конечном итоге всегда шло играм на пользу. Напротив, конкуренты либо раз за разом эксплуатировали одну идею , либо и вовсе не могли создать хоть что-то достойное. А ведь мы еще ни слова не сказали о музыке...

АЯМИ КОДЗИМА

Стать автором портретов персонажей и иллюстратором такого известного сериала, как Castlevania, – большая ответственность, однако именно эту должность предложили Аями Кодзиме, когда она устроилась работать в Konami. Перед ней поставили задачу кардинально улучшить и обновить дизайн серии в Castlevania: Symphony Of The Night. До этого художница уже была известна в Японии своими работами по оформлению сборника самурайских новелл Михо Мидзуно.

Ранние работы использовали абстрактную графику для того, чтобы передать такие понятия как болезнь или смерть, а часто встречающиеся белые перья, ангельские крылья и призрачные создания создают атмосферу мира, находящегося где-то между раем и адом. В некоторых ее работах прослеживается еще больше религиозных элементов – к примеру, в одной из них есть окровавленный Иисус, в руках которого находится собственное сердце... Готический стиль, христианские мотивы и оригинальная манера работы – вот почему Konami и доверила ей оформлять сериал Castlevania.

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

ЭМУЛЯТОР DREAMCAST

То, о чем так долго все мечтали, произошло. В открытом доступе есть программа, позволяющая запускать коммерческие игры для Dreamcast на PC. С остальными консолями, увы, дела пока идут не очень хорошо, но, быть может, через год-другой…
В следующем номере мы планируем опубликовать результаты тестирования эмулятора, а сейчас – первая информация. Абсолютно реальная.

ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

ТЕСТИРУЕМ CHANKAST

Этот эмулятор появился «из ниоткуда», это не доведенный до ума один из ранее представленных проектов (наиболее перспективный из них, Icarus, похоже, до сих пор заморожен – см. http://icarus.boob.co.uk/), а новая разработка трех программистов – Baktery, Unai и Garrofi. Официальный сайт – http://www.chanka.org, там же следует скачивать программу (не надо искать ее на сторонних ресурсах!).
Авторы утверждают, что их целью никоим образом не является продвижение пиратства, однако, как известно, на PC читаются только «левые» диски для Dreamcast (не все, а только самозагружаемые! Ранние пиратские игры, использующие Utopia CD Loader, не работают…). Кроме того, требуется файл с образом BIOS консоли, его-то как раз на http://www.chanka.org нет и быть не может. Строго говоря, на него распространяются те же правила, что и на ROM-файлы, так что если у вас дома есть «живой» DC, то никто не запрещает скачать искомый программный код. В качестве резервной копии.
Для нормальной работы эмулятор требует процессор с тактовой частотой не менее 2 ГГц и современную видеокарту от Nvidia или ATI. Это очень мало (все же консоль 1998 года, а не какая-то там древняя рухлядь!), и авторы заслуженно гордятся тем, что смогли достичь такого результата, не применяя технологии HLE. Сейчас доступно три версии Chankast, «обычная» (пользуйтесь поначалу именно ей), с модифицированным графическим ядром (в некоторых играх исправляются глюки) и оптимизированная для проектов Capcom.
С нормальной скоростью работают чаще всего игры, не использующие возможности консоли на полную мощность, к примеру – двухмерные файтинги и анимешные игрушки. Но, в частности, работают Headhunter, Tokyo Xtreme Racer 2, Sonic Adventure 2, Red Dog, Silver, Vampire Chronicles, Ikaruga, Metropolis Street Racer и многие другие хиты. ■



ИГРЫ AMSTRAD

ОНИ ГДЕ-ТО РЯДОМ

Caprice32, эмулятор консоли Amstrad CPC (поддерживаются модели 464, 664 и 6128), обновился до версии 4.0.0. Кроме того, впервые опубликован исходный код программы (http://sourceforge.net/projects/caprice32/). Официальный сайт – http://www.caprice32.cybercube.com. Хватает и других изменений. Теперь Caprice32 вместо DirectX использует библиотеку Simple DirectMedia Layer (SDL), это должно серьезно облегчить портирование программы на другие платформы.
О самой консоли и играх для нее мы уже писали в рубрике Retro. Разумеется, она не столь известна, как продукция Atari, однако и там было немало интересных хитов. На сайте, конечно, самих игр вы не найдете, но в разделе Download можно обнаружить очень ценные файлы. Например, драйвера, позволяющие подключить джойстики от Amstrad к вашему персональному компьютеру. Или утилиты, с помощью которых можно переписывать игры с оригинальных носителей (кассеты и диски) в файлы, совместимые с PC. Ну и, наконец, есть немало важных программ вроде распаковщика сжатых образов дисков, без которого эмулятор не сможет запускать игры. Так что рекомендую выкачать все, что выложено, а потом уже разбираться, что из этого действительно нужно. ■

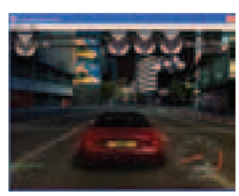


ХИТЫ ДЛЯ DREAMCAST ЖИВЫ!

ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ CHANKAST!







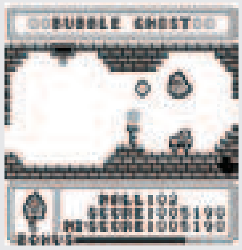
УЖЕ ЗДЕСЬ!

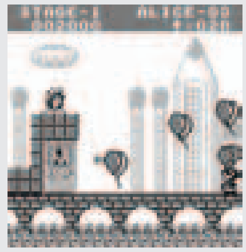
НА ЛАДОНИ…

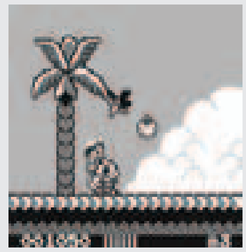
СТАРИЧОК GAME BOY

Надеюсь, никто не будет спорить с тем, что эмуляторы переносных консолей (например, GBA) наиболее полезны в случае, когда их можно запускать на других портативных устройствах. Вроде КПК от Palm. Phoinix – как раз такая программа. Это наследник PalmBoy (название пришлось сменить из-за запрета на использование торговой марки), неплохого эмулятора Game Boy, вышедшего еще аж в 2000 году. В 2002 году началась история собственно Phoinix.









К сожалению, просто так запускать ROM-файлы формата .GB не удастся – их надо сначала конвертировать, чтобы можно было использовать на Palm. Так что обязательно загляните на официальный сайт (http://phoinix.sourceforge.net) и изучите документацию. В частности, для работы нужно иметь Palm OS версии 3.0, не меньше. Между тем, сам КПК может быть разным – программа отлично работает на Sony Clie и Tapwave Zodiac (кстати, она позиционируется как отдельная игровая платформа, если не в курсе!). С совместимостью с конкретными проектами для GB также все в порядке, подробнее можно посмотреть на страничке http://phoinix.sourceforge.net/compat_comm.html. По многим играм там есть дополнительная информация со скриншотами. ■

TWINKLE TALE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Toyo Reco ng
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Toyo Recording
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** shooter
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1992

Одним из самых незамеченных шедевров для Mega Drive, навсегда оставшихся достоянием исключительно японской игровой индустрии, следует считать Twinkle Tale. Перед нами – «самолетный» шутер, в котором игрок управляет совсем не воздушным средством передвижения, а маленькой «анимешной» ведьмочкой. Героиня путешествует по сказочной стране, изничтожая на своем пути полчища фэнтезийных чудищ. Схема геймплея проста (двигаемся вверх, держим кнопку стрельбы, собираем power ups и уворачиваемся от файерболлов и иных сгустков магической энергии), однако TT мгновенно пленяет динамикой и красотой происходящего. Что и говорить – приятный аниме-стиль, сильная графика, замечательная анимация и продуманный дизайн врагов располагают. Кроме того, игра не проходится на одном дыхании – над каждым этапом предстоит изрядно попотеть. В целом, детище Toyo Recording обязано прийтись по вкусу самым разным геймерам, ибо сегодня подобная игра вызвала бы бурю положительных эмоций. Кто знает, вдруг в библиотеке GBA однажды объявится нечто подобное? ■



ROAD RASH III: TOUR DE FORCE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** racing
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1995

Замечательная игра, после которой свет увидели отвратительные Road Rash 3D и Road Rash: Jailbreak для PS one. Игра, которую и по сей день считают последним «правильным» Road Rash. В далекие времена Mega Drive едва ли не каждый владелец приставки отождествлял себя с крутым байкером, который с увлечением носится на мотоцикле, налево и направо отписывая оппонентам подлые удары оружием (будь то цепь, дубина, нунчаки или даже что-нибудь потяжелее). Изумительного качества музыка, солидный псевдотрехмерный движок, возможность улучшения «железного коня» путем покупки новых деталей, богатый выбор оружия и задорные погони с участием полиции в RRIII: Tour de Force до сих пор обставляют все, во что превратился легендарный сериал на 32-битной консоли от Sony – по части атмосферы и уровню веселья полигональным поделкам до своего предка ой как далеко... По большому счету, игра не утратила актуальности и девять лет спустя, ведь Electronic Arts до сих пор не представила качественного продолжения на суд недовольной общественности. ■



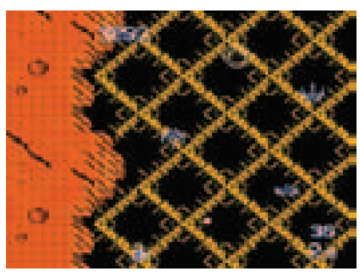
ZANAC

- **РАЗРАБОТЧИК:** Compile
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Pony Canyon
- **ПЛАТФОРМА:** NES, GB, MSX, FDS
- **ЖАНР:** shooter
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1986

Классика «самолетных» шутеров, одна из наиболее «правильных» игр этого жанра. В целом все традиционно: вид сверху, самолет летит вперед, изничтожая толпы врагов. Выделяется игра правильным набором оружия и хорошей системой призов. Можно коллекционировать бонусы, усиливающие обычный пулемет, а можно брать дополнительные пушки.

Еще одна интересная фича – уровень сложности, подстраивающийся под стиль игрока. Чем активнее вы палите во все стороны, тем больше вражеских кораблей попадется вам на пути. Будете играть аккуратно – противник перестанет атаковать так уж активно. Zanac не имеет проблем ни с завышенным, ни с заниженным уровнем сложности, свойственных конкурентам. Здесь игру можно проходить постепенно, каждый день продвигаясь все дальше и дальше, благо есть куда – уровней здесь аж 12 штук.

Ах да, есть ведь еще и сюжет. Древняя раса когда-то построила суперкомпьютер под названием The System. Теперь он превратился в чудовище, уничтожающее всех на своем пути. На очереди – Земля... ■



КОРОТКО

■ После долгого перерыва вновь заработал сайт Eidolon's Inn (http://www.eidolons-inn.net/), один из старейших ресурсов по консолям от Sega.

■ Обновился мультисистемный эмулятор Raine (http://www.rainemu.com/), исправлены глюки в некоторых играх (к примеру, Rainbow Island).

■ Вышла свежая версия RascalBoy Advance (http://www.rascalboy.nzone.it/), теперь программа позволяет делать скриншоты в формате PNG (в случае с играми для GBA это идеальный вариант).

■ Xboy Advance, порт VisualBoy Advance на Xbox, теперь обновился в соответствии с версией 1.7.2 оригинала. Исправлены некоторые баги и улучшена работа с файлами и директориями на жестком диске консоли.

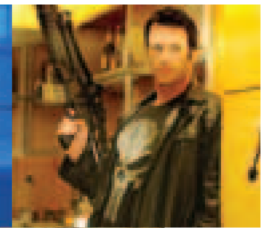
■ Вышел Arnold X, версия Arnold (эмулятор Amstrad CPC) для Xbox. Утверждается, что совместимость полностью сохранена, поддерживаются образы игры хранящиеся в ZIP-архивах.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

Хорошо помню, как меня удивило высказывание товарища-рокера о том, что в перерывах между угарным трэшем иногда неплохо бывает послушать что-нибудь тихое и лиричное. Например, «Ласковый Май». Сам я этим советом так и не воспользовался, однако универсальный «метод контрастов» успешно применяю к кинематографу. Понять всю тупость нового «адреналинового» боевика можно только, посмотрев кино «за жисть», а единственный способ поднять упавший после чересчур артхаусных лент жизненный тонус – принять участие в очередном киноконкурсе «Чей чоппер круче и быстрее?» или «Чья пушка больше и громче?».

КАРАТЕЛЬ
THE PUNISHER

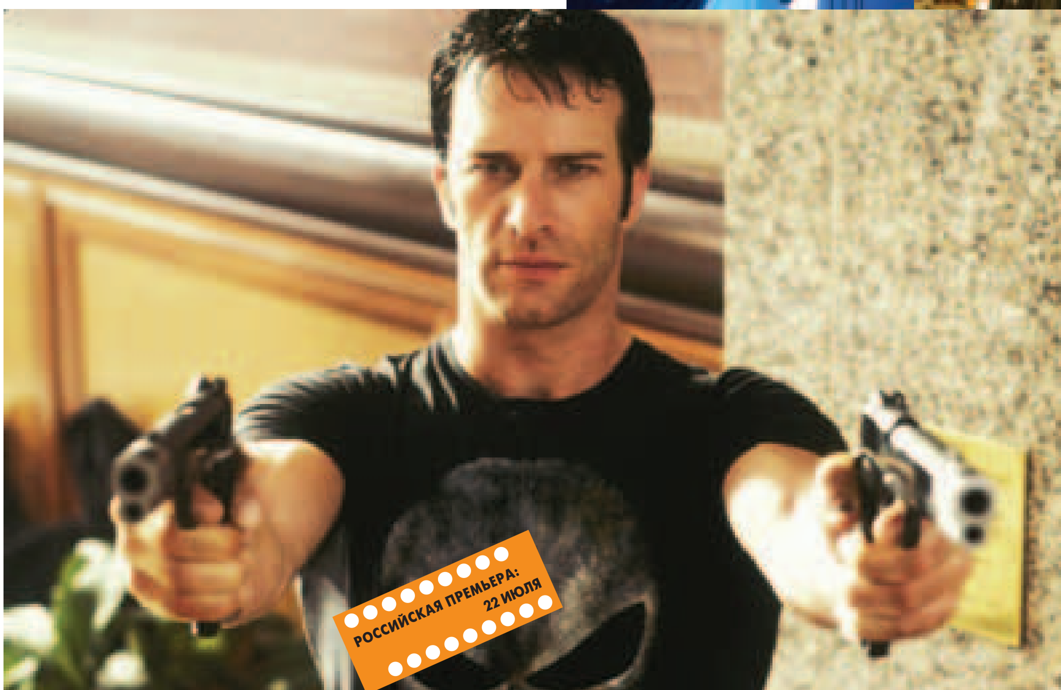




Режиссер: Джонатан Хенсли
В ролях: Томас Джейн, Джон Траволта, Уилл Пэттон, Ребекка Ромийн-Стамос

Фрэнк Кастл решил завязать со своей работой. Постоянные разъезды, непрекращающаяся смена имен и фамилий, руки по локоть в крови – обычные будни специального агента ФБР. Однако, Фрэнк не просто штатный сотрудник доблестной организации: ему поручают самые опасные задания и на его счету немало разоблаченных преступников. Последнее задание Бюро оказывается обычной рутиной: внедрение в преступную группировку – прием денег – передача оружия – «всем оставаться на своих местах!». И Фрэнк, как и положено опытному агенту, выполняет последнее задание на «пять с плюсом». Вскоре он устремляется в Пуэрто-Рико, где семья Кастлов должна окончательно воссоединиться... В это же время, влиятельный мафиози Говард Сейнт скорбит об убитом сыне. Узнав, что его отпрыск погиб в процессе «фэбээровской» спецоперации, среди организаторов которой был Фрэнк Кастл, Говард отдает приказ найти и уничтожить обидчика. А заодно и всю его семью...

Немногие знают, что нынешний «Каратель» – это уже вторая экранизация одного из произведений известного законодателя «комиксовой» моды компании Marvel. Первая попытка перенести боевик в картинках на киноэкраны состоялась ни много ни мало 15 лет назад, а в роли Карателя тогда «блистал» Дольф Лундгрен. Несмотря на достаточно бодрый сценарий, фильм остался незамеченным и это, по-видимому, подвигло новое поколение «киношников» предпринять повторную попытку. На главную роль был приглашен Томас Джейн, известный по фильмам «Ловец снов», «Милашка» и «Тонкая красная линия».



Кроме Джейна должность главгероя предлагалась малоизвестному Тони Ганиосу («Крепкий орешек-2»), Вин Дизелю и Хью Джекману – те в силу различных причин от нее отказались. И, как в итоге оказалось, не зря: пожалуй, главный промах создателей картины (не считая многочисленных ляпов) – отсутствие в фильме особой «комиксовой» атмосферы (см. «Бэтмен», «Люди Икс», «Человек-паук» и т. д.), которую попытались заменить ничем не оправданной жестокостью.

«Каратель» вряд ли поставит жирный крест на чьей-нибудь кинокарьере, но отмываться после его «успеха» кое-кому все же придется. Например, Хенсли и Траволте. Первому – за то, что смог слепить поделку, не попадающую ни под одно жанровое определение (напоминаю, что в основе был комикс), а второму – за максимально беспомощную попытку изобразить грозного «отмывателя» денег. Очень слабо, господа! ■

Съемки взрыва перед зданием Bank of America выглядели настолько реальными, что сотни не знающих о съемках граждан пытались дозвониться до службы 911, полагая, что стали свидетелями теракта.

•

При съемках сцены схватки на ножах Джейн случайно ранил Кевина Нэша, который играл русского громилу.

•

Ребекка Ромийн-Стамос после съемок призналась, что когда зашивала Джейну ножевой «порез», она не рассчитала сил и, проткнув накладную «рану», сделала пару стежков на теле актера.



СЛОН
ELEPHANT

Режиссер: Гас Ван Сэнт
В ролях: Алекс Фрост, Эрик Дьюлен, Джон Робинсон, Элиас МакКоннелл, Натан Тайсон, Кэрри Финкли







РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: ИЮЛЬ

Был самый обычный осенний день. Средняя школа небольшого американского городка жила своей обычной размеренной жизнью: девчонки между уроками обсуждали наряды, новую диету и чужих парней, в то время как парни играли на спортивной площадке в футбол или просто шатались по школьному двору. Библиотека была погружена в тишину, в столовой царила привычная сутолока, а в коридорах – гвалт… Был самый обычный осенний день. Пока на пороге школы не появились двое. Увешанные боевой амуницией и с полными патронов сумками в руках…
«Слон» практически не имеет сюжета, и Ван Сэнт этого не скрывает – в своих интервью он говорит о том, что «Слон» полностью основан на импровизации. Он также продолжает начатое в «Джерри» увлечение долгими, практически медитативными, кадрами и неожиданными ракурсами; монтаж ленты поначалу очень разорван, но в итоге складывается в потрясающе цельную картину. Стиль повествования кажется бессердечным и хладнокровным – как лица Алекса и Эрика, невозмутимо расстреливающих в упор собственных одноклассников. «Странное» название фильма Ван Сэнт объясняет просто: он пытался провести аналогию с буддистской притчей о слепых, которые встретили на своей дороге слона и не смогли определить, что перед ними – стена, столб, дерево, веревка или змея, – тем самым намекая, что проблема подростковой преступности не так проста и однозначна.
Новая работа Гаса Ван Сэнта очень похожа на «Боулинг для Колумбины» Майкла Мура – прежде всего, своей документальностью. Однако, если Мур пытается найти истоки зла, которое, как это ни страшно, становится обыденным явлением, и старается понять душу юных преступников, то Ван Сэнт не делает лишних движений: он не пытается пережевать блюдо за зрителя, он не делает никаких выводов и никого не оценивает. ■

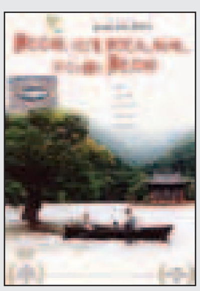


- 2003
- West Video
- 1.78:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (рус)
- субтитры (рус)
- бонусы: история создания, рассказ о съемках, на съемочной площадке, трейлеры

Дом из песка и тумана
House of Sand and Fog

Режиссер: Вадим Перельман
В ролях: Дженнифер Коннелли, Бен Кингсли

В результате ошибки налоговой службы Кэти Николо лишается своего дома: жилище, доставшееся в наследство от отца, продается с молотка. Новым хозяином недвижимости на берегу моря становится иммигрировавший из Ирана полковник шахской армии Массуд Берани. Выдав дочь замуж, офицер вместе с женой и сыном оказывается у разбитого корыта: все сбережения потрачены и единственная надежда – домик на морском берегу, перепродав который Берани рассчитывает оплатить учебу сына и купить более солидное жилье. Однако Кэти не желает мириться с ролью жертвы и пытается вернуть отеческий дом любой ценой. Неожиданную поддержку она получает от помощника шерифа Лестера Бердона…
«Дом из песка и тумана» – фильм о наших стремлениях, несбывшихся мечтах и тайных грезах; о том, что даже самые добрые намерения могут привести к непоправимой трагедии; о «тумане», который заставляет нас слепо двигаться к цели, наплевав на свои и чужие чувства… Бывает и так, что пришедший в кинематограф новичок – Вадим Перельман работал до съемок «Дома» на телевидении – уже первой работой громко заявляет о своем таланте. И House of Sand and Fog , в основе которого одноименный роман Андре Дюбу III, хочется хвалить за все сразу: за впечатляющую режиссуру, за потрясающие съемки, за трогательную актерскую работу Дженнифер Коннелли и Бена Кингсли, за великолепные роли второго плана. Просматривая этот фильм, переживаешь за судьбу героев каждую минуту, и он, несмотря на отсутствие хэппи-энда, надолго остается в памяти.
ДИСК. Превосходное DVD-издание, которое можно порекомендовать и как очередной диск для домашней коллекции, и как превосходный подарок: качество изображения и звука, а также наличие отменных дополнений, одобрят даже самые искушенные кинофилы. ■



- 2004
- Pyramide Home Video
- 1.85:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры нет
- бонусы: фильмография, видеоролик, анонс DVD

Весна, лето, осень, зима… и снова весна
Spring, Summer, Fall, Winter… and Spring

Режиссер : Ким Ки-Дук
В ролях: О Янг-Су, Ким Ки-Дук, Ким Юнг-Мин, Се Джэ-Кьенг, Ха Е-Джин, Ким Джонг-Хо, Ким Джунг-Янг

Вдали от мирской суеты в прекрасной долине находится маленькое горное озеро, на водной глади которого покачивается домик – буддистский храм с обитающими в нем монахами-отшельниками. Один, пожилой, передает другому, еще мальчику, знания о любви, жизни и смерти. Проходят годы: старый монах уходит из жизни, а мальчик, уже выросший и возмужавший, пройдя через испытания, земные утехи и лишения, снова возвращается к горному озеру, в храм, из которого он когда-то ушел. И снова рядом с ним маленький ученик, так же, как и он когда-то, радостно познающий тайны бытия…
Тема «Весны…» – это, конечно же, аналогия с различными периодами человеческой жизни: весна – рождение и молодость, лето – зрелость, осень – пожилые годы, а зима – старость и смерть – цикл, который повторяется снова и снова. Однако, Ким Ки-Дук настолько мастерски срежиссировал фильм, что каждый из «сезонных» фрагментов, несмотря на однообразие декораций (долина, озеро, домик на плоту), не только выглядит как отдельный фильм, но и заставляет зрителя переживать различные чувства и эмоции. И это настоящее чудо, когда через краски и звуки природы, через практически незаметную музыку, через скрип ворот у пристани, ты начинаешь понимать чувства людей на экране, которые из двухмерных движущихся картинок превращаются в живых людей со своими достоинствами и недостатками, секретами и тайнами, со своей неповторимостью.
ДИСК. Несмотря на великолепные съемки природы и панорамные кадры, созданные определенно для кинопросмотра, «Весна…» будет отлично смотреться и дома: великолепная DVD-картинка и звук полностью погружают прямо в центр происходящего. Из бонусов – информация о Ким Ки-Дуке. ■

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

Александр Громов, Владимир Васильев

«Антарктида online»

- **Жанр: фантастика**
- **Выход: 18 июня 2004 года**



Популярные отечественные авторы представляют новое направление в фантастике – альтернативная география! Антарктида – суровый ледяной материк на самом краю света, мало интересующий мировые державы. Но если неведомый катаклизм перебросит ее в тропические широты, желающих включить новые земли в сферу своих жизненных интересов будет хоть отбавляй. Особенно если пьяные российские полярники шутки ради бросят вызов всему мировому сообществу и провозгласят независимую Антарктическую республику...

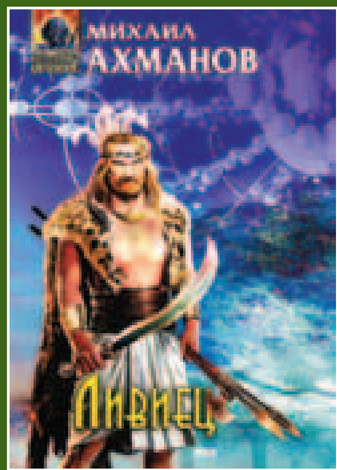
Владимир «Воха» Васильев входит в десятку ведущих отечественных фантастов, это автор таких известных романов как «Горячий старт», «Клинки», «Враг неизвестен», «Охота на дикие грузовики». В соавторстве с Сергеем Лукьяненко Васильев написал «Дневной дозор» – продолжение «Ночного дозора», есть и собственное продолжение «Дневного дозора» – роман «Лик Черной пальмиры».

Александр Громов – еще более известная личность в фантастическом мире, это опытный писатель, многократный призер различных фестивалей. Самые известные романы Александра Громова: «Шаг влево, шаг вправо» и «Крылья черепахи». «Антарктида online» – роман, написанный в соавторстве Громовым и Васильевым. Стиль его – по формулировке писателей – «альтернативная география», а, по сути – достаточно милая шутка. ■

Михаил Ахманов

«Ливиец»

- **Жанр: фантастика**
- **Выход: июль 2004 года**



Новый роман Михаила Ахманова – самая настоящая утопия, книга о счастливом будущем, в котором человечество решило все стоящие перед ним проблемы, обрело безграничное могущество и даже бессмертие. Однако герои книги не желают вести скучную жизнь пресыщенных сверхчеловеков. Койн Реконструкции Прошлого – один из самых странных, ибо кому захочется, живя среди бессмертных, умирать снова и снова? Но без памяти нет будущего, нет ответственности и осознанного выбора. А потому такие как Андрей, прозванный Ливийцем, раз за разом отсылают свою душу в эпохи войн, крови и несправедливости, по крупицам восстанавливая культуру народов, оставивших в истории Земли размытые временем следы...

Михаил Ахманов, автор двух десятков романов, начинал, как и многие, с переводов англо-американской фантастики. Сначала это были книги Джеффри Лорда о неустрашимом супермене Ричарде Блейде, затем – сиквелы про Конана. И, наконец, первый самостоятельный и вскоре ставший очень популярным роман «Скифы пируют на закате». Фантастический боевик, футурологический прогноз, «космическая оперетта» с налетом британского юмора, мистический роман, триллер – совершенно различные направления, которыми удивляет этот неординарный писатель. Новая книга Михаила Ахманова «Ливиец» – современная утопия, первая за последние годы в российской фантастике. ■

Эд Гринвуд

«Земля без короля»

- **Жанр: фэнтези**
- **Выход: июль 2004 года**



Король некогда единого и могущего государства Аглирта добровольно погрузился в глубокий сон, дабы обрести новые силы и, пробудившись, выйти на бой с грозным врагом. Однако оставшуюся без верховного правителя страну раздирают на части могущественные бароны – они рвутся к власти и трону, не гнушаясь при этом никакими средствами.

Пробудить Спящего короля могут лишь собранные вместе четыре волшебных Камня Жизни – Дваериндим. Но они же способны вызвать на свет и владычицу темных сил... Кому достанутся магические камни – Банде Четырех во главе с чародеем-целителем Сараспером, стремящимся возродить былую славу Аглирты, или приспешникам баронов, готовых повергнуть в хаос весь мир?

Эд Гринвуд известен, прежде всего, как создатель игрового мира «Forgotten Realms». Как это часто бывает, на основе игр возникли новые литературные произведения и даже целые сериалы, авторами которых стали многие широко известные мастера жанра фэнтези, такие, например, как Р. Сальваторе.

Однако, не меньшей популярностью пользуются романы Э.Гринвуда, не относящиеся к «Forgotten Realms», поскольку и в них автор проявляет себя как истинный виртуоз в изобретении и формировании оригинальных сюжетных линий и создании миров.

«Земля без короля» – первая книга из абсолютно новой, независимой от «Forgotten realms» тетралогии «Банда четырех». ■

Дженни Вурц

«Страж штормов»

- **Жанр: фэнтези**
- **Выход: июль 2004 года**



Долгое время Страж штормов, Анскиере, и Повелитель огня, Ивейн, трудились бок о бок на благо Кейтланда. Вместе они покорили одиннадцать Проклятых Кором народов, вместе вступили в борьбу с самым страшным бичом Кейтланда – демонами мхарг, чтобы заточить их в темницу. Но вышло так, что Ивейн из зависти к могуществу Анскиере в разгар битвы предал своего друга. В заклятии, наложенном на Ивейна, Анскиере предупреждал: «Ты явишься по первому моему зову и выполнишь любое приказание. А если ты умрешь, не успев послужить мне, власть моя перейдет на твоего старшего сына...» Проходит семьдесят лет, и слова эти начинают сбываться.

Дженни Вурц по праву считается одной из лучших рассказчиц в современной американской фантастике. Она очень умело сочетает два трудно совместимых направления – «твердую» научную фантастику и традиционную фэнтези. Цикл «Книги Огня» признан одним из лучших сериалов писательницы.

«Талантливый создатель чудес» – так назвал писательницу Раймонд Фэйст. Именно после цикла «Имперская трилогия», написанного в соавторстве с Фэйстом, о Дженни Вурц узнали в России. А во всем мире Джении Вурц известна еще и как иллюстратор книг жанра фэнтези, так же как ее муж – популярный художник Дон Мэйтц. ■


СТАРМАГЕДДОН 2
Колонизация космоса проходит
в жесточайших условиях.
Нет правил, нет ограничений, нет принципов.
Одним словом — Свободный Космос.
city interactive
©2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. ©2004 City Interactive. All rights reserved. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Образовавшаяся в ходе чередования джек-потов годовая подписка достается Михаилу Сияцкому за прочувствованное письмо об игровой культуре. Да, небольшое нововведение: с этого выпуска «ОС» мы будем регулярно проводить опросы на сетевом форуме «Страны Игр», и ответы посетителей займут последнюю полосу рубрики. Читайте форум, пишите письма! – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

МИХАИЛ СИЯЦКИЙ

Привет, «СИ»!
Приветствую всех вас по ту сторону 160-страничного издания, которое мы каждые две недели с руками отрываем у продавцов. Это мое второе письмо вам в редакцию. Ровно два года назад я начал (та пара журналов в 1999-м не в счет) покупать тогда еще 100 страниц ведущего российского... [прошло 2 года] ..я сменил Pentium 3 на PlayStation 2, стал искать в своем городе DVD с непонятным для продавцов аниме и т.д. Вот как может повлиять журнал и особо таинственный агент на молодого паренька четырнадцати лет от роду. За это вам огромное спасибо.
Теперь перейдем к главному: так как у нас в стране появилось огромное число журналов о компьютерных играх, а эти самые компьютеры стоят сейчас не так уж и дорого, любой уважающий себя тинейджер считает своим долгом называть себя гордым (а вот здесь уже давайте серьезно: действительно гордо) словом «геймер».
СТОП!
Сделаем небольшой rewind в прошлое, к корням игровой индустрии. Nintendo Entertainment System. Все играют, ни на что не жалуются, на экранах древних ящиков слабым свечением неона нацарапано слово «player».
PLAYER!
Fast forward, снова наши дни. Место действия – какая-нибудь барахолка, где пиратских дисков – лопатой греби! Стоит какой то засранец и разговаривает со вторым, таким же, только они в разных статусах: продавец и покупатель.
- Привет!
- Привет!
- Ну че, есть че-нить новенькое? – спрашивает покупатель, разжевывая своими на пол-лица челюстями давно изжившую себя жвачку.
- Да вот, какая то фигня!
- А ну к... А, да это же вот тот недельный отстой! Как там...эта, МАКС ПЭЙИН 2 – говорит, скривившись, покупатель.
- Знаю, одно и то же – камера сзади, ходишь себе и мочишь всех подряд, потом камера начинает летать как в ШМАТРИЦЕ (о существовании фильма The Matrix он, по-видимому, не знает). Не-е, отстой!
- Вот еще чего то – продавец достает из-за прилавка замызганный бокс с четырьмя дисками CD-RW by Samsung.
- Та, опять этот ТИХИЙ ХОЛМ! Кафно какое то! Ни пострелять толком не дают, ни фига! А загадки какие-то просто шизанутые!
- Вроде бы больше нет ничего.
- Ладно,пойду найду какую-нить стрелялку (слово «шутер» тоже не известно молодому человеку)
Он уходит, громко шаркая ногами, и кроя матом все, что не попадается ему на пути(слово «пути» не имеет никакого отношения к журналу «Путеводитель»). Давайте теперь еще раз вернемся на начало моего письма.
Gamer vs. Player
Сленг так прочно заполз в наш язык, что его уже невозможно вытащить. Но ведь нужно же как то различать РАЗНЫЕ вещи. Мы же не называем PR-ом (как я ненавижу это слово, но ради письма...) маркетинг, а шейпингом пробежку по утрам (хотя душа русского человека не поддается изучению).
Так давайте же дифференцировать понятия «player» (человек, которому не важно, во что и как играть – главное процесс убийства времени), и «gamer» – человек, для которого игровой процесс – искусство. Которого не оторвешь от «ящика» или от монитора ни за какие деньги (хотя если бы мне хоть что-то за это давали, кто знает!). Который никогда не скипнет ни одного CG-ролика.
ВОТ ЭТО НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕР!
Ведь мы же отличаем трэш от искусства, а?
Гейминг – эстетика, культура. Как киберпанк (в котором я, кстати сказать, сейчас завяз по уши – тоже благодаря вам, глубокоуважаемый агент) или аниме, или любая другая культура, эта тоже имеет право жить и процветать. Да, в других культурах тоже есть отступники , но они же видимы среди толпы образованных и понимающих людей! А у нас этого нет! Нет различий! А должны быть! Так кому же как не нам нужно все это исправлять !
Поэтому давайте перестанем называть всех поголовно этим гордым словом «геймер»!
С этим все – правда, есть еще наболевшая тема об отдаче лицензий на снятие фильмов по играм разным режиссерам... но об этом в следующем году. Тем более, есть надежда. Rainbow Six уже точно будет снимать Джон ву – сам на форумах читал; а в перспективе возможные Spy Hunter и Metroid Prime все того же Ву, и еще много обещаний. Но еще одного The House Of The Dead Я не выдержу. И прошу – не давайте Уве Боллу снять «Хитмана»! Это у многих отобьет интерес к фильмам по играм. И будет та же ситуация, что с играми по фильмам. Действительно – такой хоккей нам не нужен! Max Payne, Deus Ex... Какие сладкие мечты! Но пока только обещания и слухи! Кстати – бедная Rayne, ей уже не повезло.
Теперь и с этим все!
В редакции появилось много новых авторов (особый привет Яне Сугак). Есть ли какой нибудь шанс мне, после получения диплома журналиста, плавно влиться в одно из изданий GameLand, посвященных видеоиграм – в «Страну», или в назревающий PlayStation-журнал?

siyatskiy_mike@mail.ru

Культурный уровень геймеров настолько же разнится, насколько различается культурный уровень любителей кино: круги посвященных очень широки. Разумеется, куда приятнее общаться с интеллигентными геймерами, умеющими ценить игру.
Что до работы в «СИ», то наши двери всегда открыты для талантливых эрудированных авторов!

КОТЕВА6КА

Здравствуйте, уважаемые творцы и создатели (и просто приходящие в редакцию лентяи) «Страны Игр»! Тема моего вопроса ни разу у вас не поднималась. Вот часто в «обратных связях» кипят раздоры между приставочниками и писишниками. Все доказывают свою правоту-неправоту. Игры вы освещаете на почти все игровые платформы довольно хорошо. Но я про PC. Здесь вы очень обделяете некую часть игроков – тех, кто Windows не пользуется. Хотя, конечно, ради игр многие оставляют на отдельном харде «винду» (только для игр), для интернета и прочих серьезных дел используют Linux. Сами, небось, такие. Так вот. Если бы вы рассказыва-

ли, какие игры есть под Linux, цены бы вашему (нашему) журналу не было! А то однобоко получается. Вот Doom какой-то там есть (сразу сметают с прилавка, мне не достается), а что еще? Есть ли вообще какие-нибудь красивые квесты, адвенчуры, RPG? Где достану – мои проблемы, главное знать чего искать. Подумайте, ведь тогда вы станете еще мультиплатформеннее и мультисистемнее! А то про игры на Linux не упомянуто ни РАЗУ (это табу?). Что навевает мысль о том, что дедушка Гейтс все проплатил. Надеюсь на ответ. С теплым прибалтийским приветом!

koteba6ka@germany.ru

Уважаемый(ая) koteba6ka! Каждые две недели в редакцию специальным курьерским рейсом из штаб-квартиры Microsoft в Редмонде, США, доставляют запечатанный конвертик мелованной бумаги со штампом «Проплачено Биллом Гейтсом». Такой же конвертик мы получаем от г-на Ильки Райскиннена из продвигающей ОС Symbian компании Nokia. Поэтому в главном мультиплатформенном гейм-издании России нет обзоров игр для Linux или Mac OS – мы терпеливо ждем конвертиков от Линуса Торвальдса и Стива Джобса.

G@RPI@

Салам, пишет вам один геймер! Называйте его G@rpi@! Ваш журнал супер! Красивый и много халявы (типа постер и наклейки). Но много о консольных играх пишети. Лучший о PC-играх пишети. И расскажите о разработки GTA SAN ANDREAS. Правда, что город будет смхивать на Лос-Анджелис.И что игра будет только на PS2. Спасибо.

asbah@mail.ru

Правда. Салам.

ПАВЕЛ ДМИТРИЕВ

Может быть, мне и не стоило бы вам писать, но причина имеется, вследствие которой мне снятся сны по ночам. Ну и что что – сны, ведь всем они снятся, не правда ли? Но не все так просто. Ведь дело то в том, что кому снится. Вот Куперу, например, снятся эти «роботы в купальниках» из Dead or Alive 3, и спит он сладко-сладко, крепко-крепко; Назарову снится... не знаю что ему снится, и вряд ли уверен, что хочу знать; но как бы там ни было, трагедия в том, что по ночам мне снятся игры. Ну и что, что... Да если мне бы снились те красавицы в бикини, или люминесцентные заставочки из «Финальной Фантазии», то я, может быть, вам бы и не писал вот эту абракадабру, да и притом на ночь глядя. Да и ближе к делу- ночью мне все время снится Shenmue 3. Это правда. Может, у меня крыша едет? Положение дел может поправить тот факт, если я узнаю, будут ли ее вообще делать, и если будут, то когда я смогу приобрести снившийся мне продукт? Господи вас сохрани, помогите же! Кто-нибудь...

Естественно, в мой кочан пролазила и такая мысль, как «Сделай сам», но я быстро отбросил подобный вариант в сторону, ведь даже с 3D MAX, Maya, Dark Basic, Blender и C++ такую игру не сделать, правда?

dreamalive1@rambler.ru

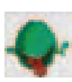
Эк вас зацепило. Когда у Судзуки-сана спрашивают о Shenmue 3, он сильно тушуется и говорит, что продолжение находится в процессе разработки. Учитывая нынешнее состояние Sega, предсказать будущее сериала не возьмется никто.

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на простой вопрос: оправдала ли выставка E3 их надежды?



Автор: DAS
В принципе, да. Там показали ролик из MGS Snake Eater, при том – здоровенный и очень достойный. Представили PSP. Но также обидно за Сегу, ниче не показали и ваще скучно все сделали... Это так, хаотические мысли...



Автор: Sandman
В общем – да, только вот видео Doom 3 не впечатлило как-то, все уже не так красиво, может потому, что на Xbox. Зато появились новые проекты, которые хочется ждать –

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

например Prince of Persia 2.

Автор: Petty
Выставка получилась хорошей. По крайней мере, провальной ее назвать нельзя. Радует, что там показали Half-Life 2, Doom 3, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Gran Turismo 4, Final Fantasy XII, World of WarCraft, Pikmin 2, Halo 2 и т.д. С играми там полный порядок: нас ожидает куча мегахитов. Разочаровывает в выставке одно – там так и не показали PlayStation 3, Xbox Next и новую консоль Nintendo.

Автор: AzumAMGS
А меня порадовал анонс Cowboy Bebop, я давно мечтал об этом – и вот, дождался! Только бы он до Европы добрался.

Автор: Railgun
Мне прошедшая E3 не понравилась. Хотелось увидеть свежие игровые концепции, открытие новых жанров или хотя бы просто качественный скачок вперед. Но гвоздями программы стали продолжения уже существующих игр, являющие собою подкрашенное, отполированное старое. Плюс завсегдатаи выставки Doom 3 и Half-Life 2, про которых говорить сегодня просто стыдно – занудой сочтут.

Автор: wwe The Rock
Конечно, оправдала!!! Все ждали официального появления PSP и DS, и вот они увидели свет, плюс еще куча всего более интересного, нежели на прошлой выставке! Это, и как многие пишут, возрожденный MK, который все возрождается, да куча чего еще. Вот только что купил новый номер «СИ» и посмотрел на картинки с выставки, – здорово, особенно тот джойстик ужасов мне понравился, и беленькая PSP.

Автор: white tie
Скорее, не надежды, а ожидания. Ожидал увидеть NDS и PSP – увидел. Ожидал Half-Life2 – увидел, ожидал MGS3 – увидел, новая FF XII – пожалуйста, и т.д. и т.п. Но главное это то, чем меня удивила выставка. Здесь на вершине оказалась Nintendo: очень заманчивые игры для NDS, новая Zelda (!) для GC, потрясающая по красоте и (для меня) интересу RE4 (единственная игра, которая может поспорить в визуальном плане с Half-Life2 и Doom 3). Не оправдались ожидания касательно PSP (PlayStation SuperPorts): не было не одного играбельного аппарата и, соответственно, игры. И еще хотел увидеть Xbox Next и игры для нее – тоже пока глухо.

Автор: Snake-V
Мои надежды, как и многих, связаны с близкими сердцу названиями. Новые, даже гениальные проекты могут запросто провалиться в коммерческом плане благодаря откровенному снобизму большинства геймеров. Примеров тому куча, и об этом не раз уже писалось в «СИ». Кажется, разработчики нашли идеальный выход – воплощать новые, революционные идеи под вывеской старых раскрученных брендов. Разве только Square Enix со своей FFXII может этим похвастаться? А как же Biohazard 4, там менее революционные изменения в геймплее? А новая Zelda или MGS3... Надежды оправдались!

Автор: inkvizitor
Да! Выставка оправдала мои ожидания! Но сюрпризов почти не было, разве только взрослый Линк! Подает надежды на улучшение положения Nintendo. Но больше всего я жду, когда выставка откроется для всех посетителей и будет проходить неделю. Да и каждый год надо менять город, наподобие Олимпиады. Скажу уверенно, самая интересная E3 будет в следующем году.

Автор: kirja
MGS3, FFXII, RE4, DMC3, Zelda – все. Больше там смотреть не на что. Не хватает новых идей. ГДЕЕЕ ПРОДОЖЕЕЕЕНИЕЕЕ REZ ???

Автор: jta
Мои надежды выставка не оправдала... я-то ждал новый «Кармагеддон», а его не показали. И вообще, не уверен, что он там был... Можно было бы порадоваться, что хоть FIFA 2005 показали, если бы ролики не появились в сети за неделю до выставки. В общем, для меня на E3 не было ничего интересного или неожиданного...

Автор: GuGo
Даже не знаю. Окончательный вердикт о E3 я вынесу, когда прочитаю в «СИ» подробный отчет. Пока думаю, что мы, как всегда, получили анонсы новой порции сиквелов и какой уже год подряд смотрим трейлеры и играем в демки все тех же Doom 3, Half-Life 2, Halo 2, Full Spectrum Warrior и Metal Gear Solid 3. Как говорится, в Багдаде все спокойно. Хотя Nintendo DS мне понравился. Жду информацию об играх для этой консоли. Всегда хорошо относился к Nintendo. Ибо она сама снабжает свои приставки хитами, а Sony – халявщики. Все снабжают ее приставки эксклюзивами: и Konami, и Capcom, и Square Enix, и другие. Короче, думаю, что следующая E3 будет веселее: пора бы уже выпускать большие приставки нового поколения. Жду их технологические демки.

Автор: Stas_fly
Доброго времени. Как и любая другая выставка компьютерных и видеоигр, E3 имела свои плюсы и минусы. Многие представленные вниманию журналистов игры попросту не оправдали ожиданий. Многие заявленные проекты не отличались чем-то особенным. Но E3 не раскрыла полностью все карты.Она лишь показала надводную часть проектов, родив тем самым еще больше вопросов и предположений. В частности, мы практически не узнали, какой будет MGS3. Такая ситуация и со многими другими разработками. Как говорится, темных лошадок никто не отменял. И разработчики еще удивят нас. ■


журнал
«DVD ЭКСПЕРТ»
просто и доступно
о домашнем кинотеатре!

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Juiced



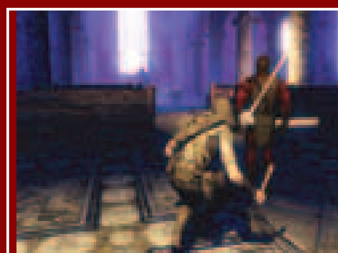
Демо-версия новой автогонки. Да не просто автогонки, а настоящего симулятора уличных гонок. Тюнинг, банды, бешеные скорости – все это ждет вас в новой игре. Пока же вы можете проехаться по одной трассе в разное время суток на трех авто. ■

Starsiege: TRIBES (полная версия)

Полная версия первых Tribes. Оцените одну из первых многопользовательских экшн-игр на открытых пространствах. Прародитель нынешнего Unreal Tournament 2004. ■

Thief: Deadly Shadows

Демо-версия третьей части культовой серии. Вы можете опробовать первый уровень игры и обучалку – этого вполне достаточно, чтобы понять, нравится игра или нет. Подробнее о проекте читайте на страницах журнала. ■



СОФТ:

Aquarium Screensavers

Все существующие скринсейверы из знаменитой серии Aquarium. Чрезвычайно красивые. Всего четыре штуки. ■

Bred 3

Удобный текстовый редактор, позиционируемый как альтернатива стандартному Notepad. Значительно удобнее и стабильнее последнего, обладает расширенными функциями и понимает все кодировки. ■

ICQ 4.0

Новая версия самого популярного интернет-пейджера от компании Mirabilis. Улучшенный в визуальном плане интерфейс и куча новых возможностей в комплекте. ■

МОДЫ:

GTA Vice City: KillerKip's Mod

Один из самых мощных модов для Vice City за последнее время. Заменяет более 70 моделей автомобилей на новые, высокополигональные и очень красивые. Также вносит в игру ряд других, не менее приятных изменений. ■



ВИДЕО:

World Rally Championship 4

Видео из новой части единственного официального симулятора WRC. Еще реалистичнее, еще краше, и эксклюзивно только на нашем DVD. ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Juiced
Thief: Deadly Shadows
Starsiege: TRIBES
(полная версия)
Aura

ПАТЧИ:
Age of Mythology
battlefield: Vietnam
Beyond Divinity
Painkiller RUS
Postal 2
Starcraft: Brood War

SHAREWARE:
Brick Quest
Dr. Lunatic
Gunner 2
Hazard Ball
PipeFun 2

СОФТ:
Aquarium Screensavers
Bred 3
ICQ 4.0
Ace Mega Codec Pack
Desknote
Flash FXP
Nero 6
Vopt XP
Weather
WebMon

МОДЫ:
GTA Vice City:
KillerKip's Mod
Дополнения для:
Блицкриг
Diablo 2
FIFA 2004
Kkrieger
Morrowind
Neverwinter Nights

БОНУС:
Арт к игре Ground Control 2:
Operation Exodus
Скины для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:
Галерея к рубрике «Банзай!»
Обои

WIDESCREEN:
The Polar Express
Lemony Snicket's A Series
of Unfortunate Events
Alexander

ВИДЕО:
World Rally Championship 4
Mortal Kombat: Deception
Shadow Hearts
NBA Ballers
Area 51
Psi-Ops:
The Mindgate Conspiracy
Enthusia Professional Racing
Outrun 2
Silent Hill 4: The Room
The Red Star

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки Counter-Strike,
Quake III, StarCraft: Brood Wars,
Unreal Tournament 2004,
Warcraft III с WCG Moscow 2004
и не только.

МУЗЫКА:
Lineage II: the Chaotic Chronicle

ДРАЙВЕРЫ:
Ati Radeon Catalyst 4.6 (Full),
Nvidia ForceWare 61.40

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 21-го июля 2004 года!/

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Наконец-то игра о самураях и французской полиции добралась до Европы. Мы уже видели японскую версию, изучали интервью разработчиков, но только сейчас сможем оценить глубину сюжета, оригинальность головоломок и вникнуть во все детали геймплея. Демоны не устоят перед атаками героев прошлого и будущего! А для любителей файтингов мы готовим обзор еще одного проекта серии, Onimusha Blade Warriors.



MERCENARIES

В последнее время Pandemic Studios все чаще вспоминают в игровой прессе. Ее новый проект, военно-политический боевик Mercenaries, поведает нам о возможных сценариях «демократизации» Северной Кореи. Свобода действий в духе Grand Theft Auro плюс отличный набор оружия и боевой техники призваны привлечь к ней внимание геймеров. На выставке E3 мы уделили демо-версии игры достаточно времени и готовы рассказать о своих впечатлениях.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Вам понравились полеты на гиппогрифе Клювокрыле? Влюбились в повзрослевшую Гермиону? Рассмешила сцена с волшебным трехэтажным автобусом? Понравился фильм от начала и до конца? Тогда обязательно стоит посмотреть видеоигру по его мотивам. Сергей Амирджанов, признанный специалист по Гарри Поттеру, изучает сейчас ее секреты...

FULL SPECTRUM WARRIOR

Самый реалистичный боевик (или даже стратегия!), имитирующий боевые действия отряда американских пехотинцев в городских условиях. Создан на базе программы, использующейся Армией США. Проект уникален во всех отношениях, даже если не учитывать мощную графику. В следующем номере Олег Коровин обязательно вам обо всем расскажет.

DEATH BY DEGREES

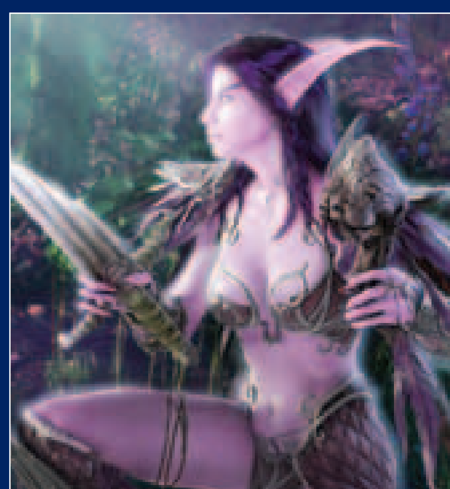
Нина Вильямс из файтинг-сериала Tekken обзавелась собственной игрой! На E3 показывали демо-версию, и мы, естественно, не могли пройти мимо. Это не дешевый придаток к Tekken, а вполне приличный самостоятельный боевик, где можно и руками-ногами махать, и мечом врагов рубить, и из пистолетов стрелять во все стороны... Но вот станет ли игра хитом?

MASSIVE ASSAULT NETWORK

Massive Assault, пожалуй, самый классный варгейм 2003 года, уходит в глобальную сеть. Лучшие полководцы со всего мира выясняют отношения в честной и бескомпромиссной борьбе. Об оригинальной игре мы написали преступно мало: рассказать на одной странице о всех прелестях проекта невозможно. На этот раз мы не допустим ошибки: вы узнаете о Massive Assault Network все!

WORLD OF WARCRAFT

Blizzard лихорадит, студию покидают самые талантливые сотрудники. Но мы точно знаем, что и на сей раз эта компания выдаст очередной суперхит. Нам представилась возможность оценить готовность World of Warcraft, поиграв в бета-версию игры. В следующем номере ищите наш специальный репортаж!



Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ CD

☐ DVD

(выбери комплектацию)

Ф.И.О. ______________________

индекс ____________ город ____________

улица, дом, квартира ______________________

телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр"	
с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр"	
с 2004 г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: **inter-post@sovintel.ru**

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: **kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD + постер + наклейка»
6 месяцев (12 номеров) – **960** рублей
12 месяцев (24 номера) – **1920** рублей

«Страна Игр» + DVD + 2 постера + 2 наклейки»
6 месяцев (12 номеров) – **1320** рублей
12 месяцев (24 номера) – **2640** рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются


СТРАНА ИГР
GROUND CONTROL II
OPERATION EXODUS
SIERRA
MASSIVE ENTERTAINMENT

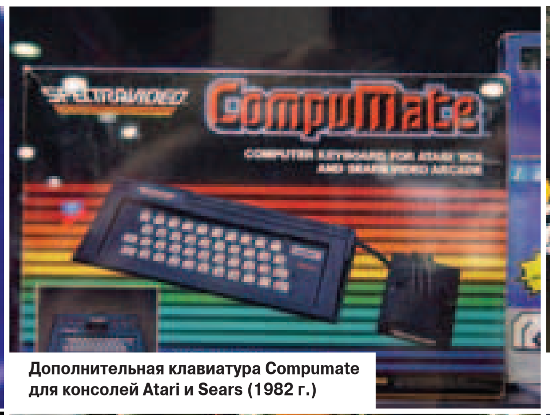

eidos
СТРАНА
ИГР
THIEF
DEADLY SHADOWS™


UNIVERSAL
SIERRA
SAFFIRE
СТРАНА
ИГР
VAN HELSING



Картинка на экране Pong (1972 г.) от Atari гипнотизирует даже сейчас.

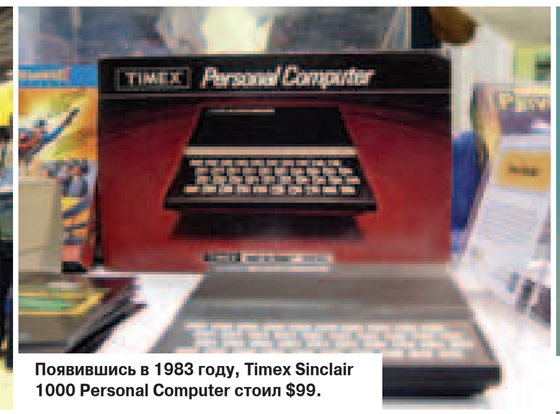

Портативная система Game & Watch от Nintendo – предтеча Nintendo DS.



Дополнительная клавиатура Compumate для консолей Atari и Sears (1982 г.)



Atari в первой половине восьмидесятых превращала консоли в домашние ПК.



Появившись в 1983 году, Timex Sinclair 1000 Personal Computer стоил $99.



Mylstar выпустила аркадный шутер Mach 3 в 1983 году.


Первая в истории аркадная видеоигра, Computer Space от Nutting Associates (1971 г.)



Первая карманная игровая система со сменными картриджами – Microvision от Milton Bradley (1979 г.)



1980-й год ознаменовался выходом «на люди» знаменитой Pac-Man от Midway.

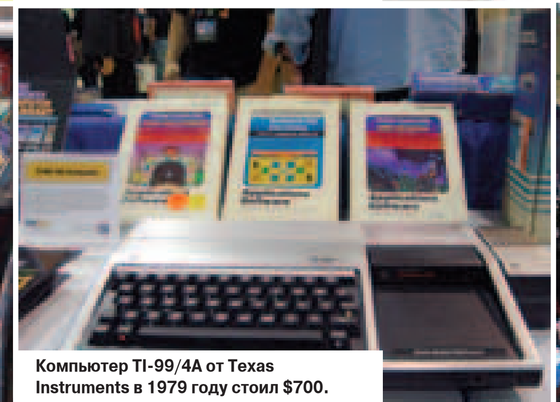


Наклейка на боку автомата Mario Bros (1983 г.) объясняет премудрости управления.


Odyssey[2] (1978 г.) от Magnavox была одним из конкурентов Atari 2600.


В 1982 году Mattel выпустила всего 4000 консолей Intellivision со встроенной клавиатурой.


Космический шутер Stratovox (1980 г.) от американского подразделения Taito.


Компьютер TI-99/4A от Texas Instruments в 1979 году стоил $700.



Массовое производство домашнего компьютера Commodore 64 началось в августе 1982 года.



«Боксерская» Punch-Out (1984 г.) от Nintendo была впоследствии портирована на NES.



Компания Activision поощряла возникновение ассоциаций геймеров, щеголявших в нашивках с символикой игр.



Аркадный автомат Frogger (1981 г.) распространялся в США усилиями Sega.


В семидесятых и восьмидесятых годах портативные системы выпускали не только Nintendo, Nec, Sega и Atari.



Виртуальный тир Carnival от компании UPL появился в американских аркадах в 1980 году.


Поступив в продажу по цене в $595, Commodore 64 быстро установил рекорд продаж.



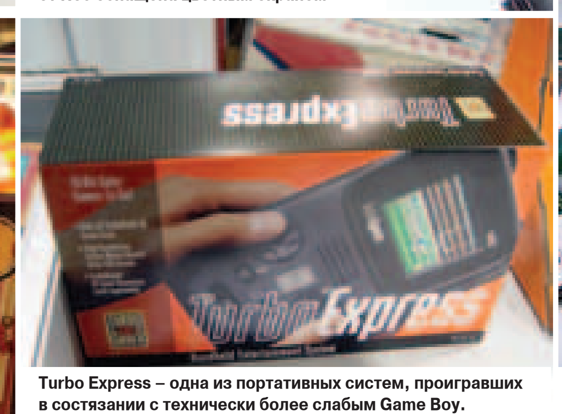
Восьмибитная Turbo Express (1990 г.) от Nec оснащена цветным экраном


Среди ветеранов индустрии почетное место занимает Apple II (1976 г.)

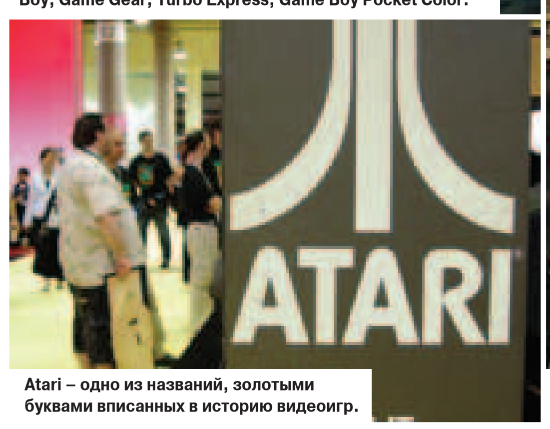


Midway выпустила американскую версию Ms. Pac-Man в 1981 году.


Портативные консоли (1989–1995 гг.) Nomad, Lynx, Game Boy, Game Gear, Turbo Express, Game Boy Pocket Color.



Turbo Express – одна из портативных систем, проигравших в состязании с технически более слабым Game Boy.



Atari – одно из названий, золотыми буквами вписанных в историю видеоигр.



Редкий тестовый экземпляр корпуса автомата Puppy Pong (1973 г.)


Семейство Game & Watch от Nintendo насчитывает около 60 игр (1980–1991 гг.)



Donkey Kong (1981 г.) от Nintendo выпускалась в нескольких корпусах с разной геометрией.

РЕТРО-ПОСТЕР 2

В рамках E3 2004 прошла выставка Classic Gaming Expo, где были представлены сотни, без преувеличения, исторических экспонатов, позволяющих проследить развитие игровой индустрии с конца шестидесятых годов прошлого века и до наших дней. В прошлом номере мы публиковали фото телеприставок, сейчас к ним добавились игровые автоматы и компьютеры.

Фотографии – Валерий «А.Купер» Корнеев

СТРАНА ИГР

ИЮЛЬ 2004 | #13|166 | GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS || MORTAL KOMBAT: DECEPTION || ROME: TOTAL WAR || DUNGEON SIEGE 2 || BATTLEFIELD 2 || THIEF: DEADLY SHADOWS | СТРАНА ИГР